

NEU MIT DVD
VIEL MEHR DEMOS • SCHÄRFERE VIDEOS FÜR IHREN DVD-PLAYER UND DVD-ROM!
Wissen, was gespielt wird
PC Games DVD
01/2001
nur DM 9,99
bfr 235,- dkr 44,- FF 38,- Dr 1.900,- Lit 11.300 sfr 9,90 hfl 12,80 öS 80,- Lfr 235,- ptas 970,-
MIT VIDEOS
Weihnachts-Hits
50 Tests: No One Lives Forever, Tomb Raider 5, Monkey 4, FIFA 2001! Plus: Riesen-Gewinnspiel!
MIT TRAILER
Dune 3D
Vor Ort bei Westwood: Alle Details über das erste 3D-Strategiespiel der C&C-Entwickler!
RIESENPOSTER
Black & White + EA-Sports-Kalender 2001
MIT BONUS-SPIEL
Siedler 4
Kampagne, Grafik, Steuerung, Multiplayer: Was sich alles geändert hat!
TOP-DEMOS:
FIFA 2001 • Zeus • Hiebe für Diebe
DEMOS:
Elite Force Holomatch • Venom • Warm Up! • 4x4 Evolution • Alarm für Cobra 11 • America • Battle Isle 4 - Der Andosia Konflikt • Blair Witch Volume 2: Coffin Rock • Bleifuß Off-Road • Close Combat 2: Invasion Normandy • Cossack: European Wars • Defense Commander • Der Weg nach El Dorado • Hoyle Casino 5 • Insane • Kyodai • Microsoft Casino • MoHo • Original War • Pacific Warriors • Pizza Connection 2 • realMyst • Sno-Cross Extreme • STCC2 • The Outforce • Tread Marks v1.5 • Unreal Tournament v348 • Virtua Pool 3 • Vyrus • Pro Rally 2001
PLUS HARDWARE:
DirectX 8.0 deutsch für Win2k • DirectX 8.0
TOP-VIDEO: No One Lives Forever
Vollversion Unreal
01/2001
Inklusive
Vollversion des Action-Hits Unreal
4 395071 309999 01
Tipps & Tricks: Monkey 4 • FIFA 2001 • No One Lives Forever • Baldur's Gate 2 • u.v.m.

Hals- und Beinbruch

Preisfrage: Woran merken Sie, dass wieder Weihnachten vor der Tür steht? PC Games wird mit Unreal-Vollversion, Black&White-Poster und extradickem Test-Teil ausgeliefert.

DONNERSTAG, 02.11.2000

„Bringt doch mal ein Black&White-Poster" – machen wir, liebe Leser. Wenn Sie Ihre neueste PC Games heftig schütteln, purzelt (hoffentlich!) ein gigantisches A1-Poster heraus, das auf der einen Seite eine prächtige Szene aus dem derzeit am sehnsüchtigsten erwarteten Spiel zeigt. Auf der Rückseite: sechs spektakuläre Bilder aus populären EA-Sports-Titeln, die zusammen einen Kalender ergeben, der Sie bis Mitte 2001 zuverlässig durch das Sportspieljahr begleitet. Über die neuesten Entwicklungen aus dem Hause Lionhead informiert Sie Tagebuch-Eintrag 37 auf Seite 168.

MITTWOCH, 08.11.2000

Weihnachten ist gerettet! Und das nicht nur, weil *No One Lives Forever* (unser Spiel des Monats), *Call to Power 2, FIFA 2001, Flucht von Monkey Island* und *Colin McRae Rally 2.0* gerade mal die Spitze des Test-Eisbergs dieser Ausgabe darstellen. Als kleines Weihnachtsgeschenk finden Sie auf einer der Heft-CDs die Vollversion der Action-Referenz *Unreal.*



KANNBRUCHSTELLE Rossis Knöchel aus der Sicht von Superman – hallo Herr Orthopäde, wo genau ist hier ein Bruch zu sehen?



BACKSTAGE Nach drei Stunden „Back to Life" trafen sich Florian Stangl und Petra Maueröder mit Comedy-Star Michael Mittermeier.

MONTAG, 13.11.2000

Für PC-Games-DVD-Käufer fallen Ostern und Weihnachten zusammen: Zusätzlich zu den Demos und Videoreportagen auf der Heft-CD passen dank des üppigen Speicherplatzes über 26 weitere spielbare Demos auf die DVD, darunter *Battle Isle – Der Andosia-Konflikt, Pizza Connection 2, Cossacks, 4x4 Evolution, America* und *Blair Witch Project 2.* Eine Übersicht finden Sie auf Seite 192. Für viele Nur-CD-ROM-Besitzer sicher Grund genug, allmählich über eine Aufrüstung des PCs oder einen entsprechenden Wunschzetteleintrag nachzudenken.

DIENSTAG, 14.11.2000

Nicht nur die Aktienkurse befinden sich im freien Fall: Bei einem Motorradunfall bricht sich Rainer Rosshirt den Knöchel. Betrachten Sie dazu bitte das Beweisstück auf dieser Seite, das uns dankenswerterweise von seinem Leibarzt zur Verfügung gestellt wurde. Bis zu seinem Einsatz als Weihnachtsrossi (siehe Seite 42) wird er allerdings wieder auf den Beinen sein. Mehr über sich selbst verrät der Kult-Leserbriefonkel auf Seite 10.

FREITAG, 17.11.2000

Nach seinem dreistündigen(!) Auftritt in Erlangen treffen wir uns backstage mit Comedy-Star Michael Mittermeier und thematisieren mit ihm die neuesten Entwicklungen auf dem PC-Spielemarkt. Die aktuelle Folge von Mittermeier's Lost Level finden Sie wie immer auf der letzten Seite.

FREITAG, 24.11.2000

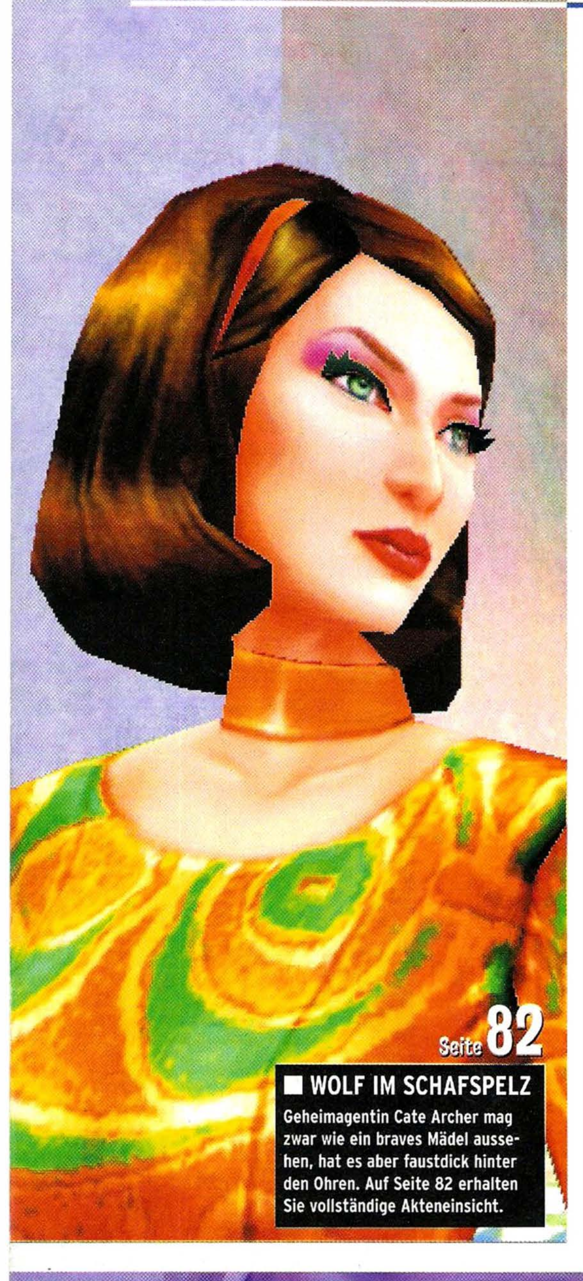
Stars, Sternchen, glückliche Gewinner: In Berlin wird erstmals der Electronic Entertainment Award (ETAINA) verliehen, der schon jetzt als DER europäische „Spiele-Oscar" gilt. PC Games war exklusiv für Sie dabei und berichtet ab Seite 38 über die glamouröse Veranstaltung.

MONTAG, 27.11.2000

Ab 01. Dezember lohnt sich der Besuch von www.pcgames.de noch mehr als sonst: Ein interaktiver Adventskalender lockt mit spannenden Aufgaben und lukrativen Preisen.

Gemütliche Feiertage, jede Menge Geschenke und viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



Seite 82

■ WOLF IM SCHAFSPELZ

Geheimagentin Cate Archer mag zwar wie ein braves Mädel aussehen, hat es aber faustdick hinter den Ohren. Auf Seite 82 erhalten Sie vollständige Akteneinsicht.



Service

Magazin

Aktuell

Vorschau

Test



■ DA STEPPT DER BÄR

Die wunderliche Welt von Anachronox steckt voller abgefahrener Zeitgenossen. Dass Sie selbst auch dazugehören, lesen Sie ab Seite 66.

Seite 66

Hardware

Tipps & Tricks

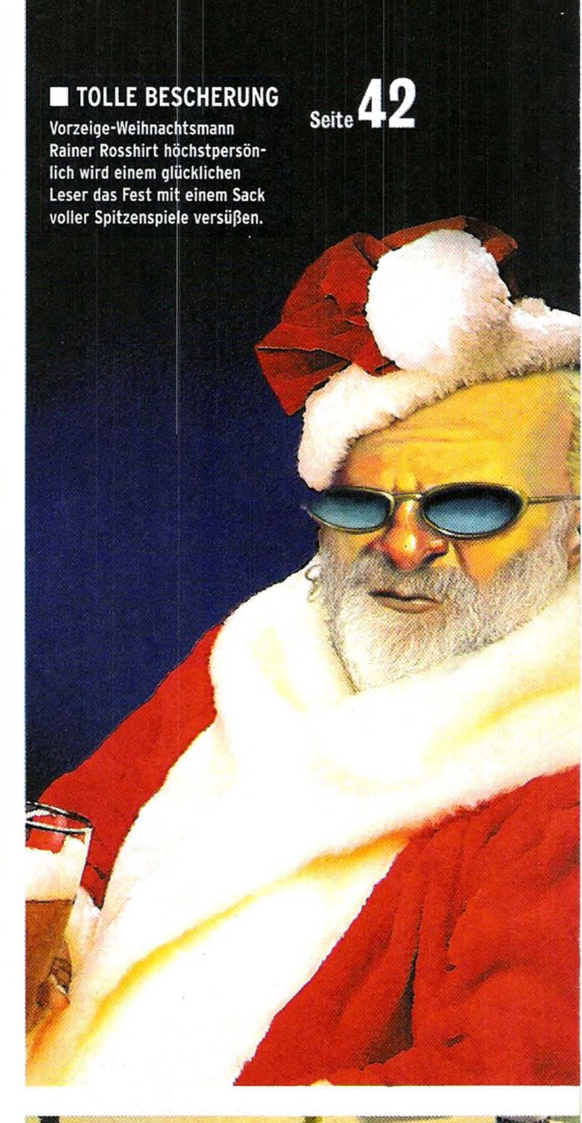
Abenteuer

Action

Strategie

Sport

Simulation



TOLLE BESCHERUNG Seite 42

Vorzeige-Weihnachtsmann Rainer Rosshirt höchstpersönlich wird einem glücklichen Leser das Fest mit einem Sack voller Spitzenspiele versüßen.

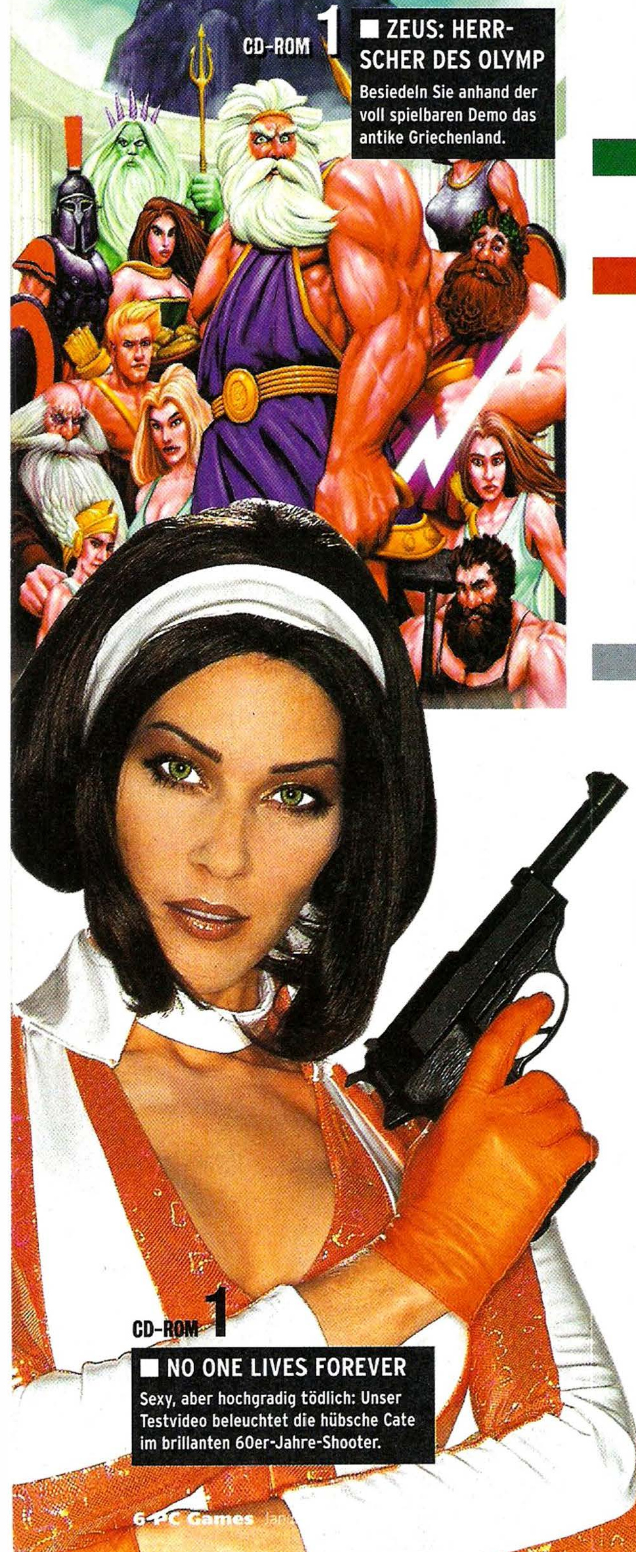


Seite 56 **METALLISCHE MASSENSCHLACHTEN**

Statt trister Wüstenlandschaften gibt es in Emperor auch abwechslungsreichere Szenarien zu bestaunen – und das in zeitgemäßer 3D-Grafik.



■ FIFA 2001
Testen Sie EA Sports jüngsten Spross der bekannten FIFA-Reihe.



■ ZEUS: HERRSCHER DES OLYMP
Besiedeln Sie anhand der voll spielbaren Demo das antike Griechenland.

■ NO ONE LIVES FOREVER
Sexy, aber hochgradig tödlich: Unser Testvideo beleuchtet die hübsche Cate im brillanten 60er-Jahre-Shooter.

PC Games

Anleitungen auf Seite 192

Demos CD 1 & DVD

Zeus
Aufbaustrategie, Havas Interactive

Pro Rally 2001
Rennspiel, Ubi Soft

Elite Force Holomatch
3D-Action, Activision

FIFA 2001
Sportspiel, EA Sports

Venom
3D-Action, GSC Game World

Warm Up!
Rennspiel, Lankhor

CD 2

Vollversion:
Unreal inklusive des akt. Patches

Videos CD 1 & DVD

Vorschau: Anachronox, Mafia, Operation Flashpoint, Giants

Aktuelles: Emperor: Battle for Dune, Diablo 2 Expansion Set

Angespielt: No One Lives Forever, Autobahn Raser 3

Trailer: Die Siedler 4, Everquest, Tomb Raider: Die Chronik, No Escape

Bonus-Material auf DVD

Demos:
4x4 Evolution
Alarm für Cobra 11
America
Battle Isle 4:
Der Andosia Konflikt
Blair Witch Volume 2: Coffin Rock
Bleifuß Off-Road
Close Combat 2:
Invasion Normandy
Cossacks: European Wars
Defense Commander
Der Weg nach El Dorado
Hoyle Casino 5
Insane
Kyodai
Microsoft Casino
MoHo
Original War
Pacific Warriors
Pizza Connection 2
realMyst
Sno-Cross Extreme
STCC2
The Outforce
Tread Marks v1.5
Unreal Tournament v348
Virtua Pool 3
Vyruz

Specials:
Gamespy
Neue Maps für Rune
Sheep - Bildschirmschoner
Soundtrack The Fallen

Updates:
Alarmstufe Rot 2
Cossacks v2.11 (d)
Frontschweine Netzwerk Update (d)
Grand Prix 3 v1.13 (d)
Half-Life v1.1.0.4 von 1.1.0.1 (d)
Sudden Strike CD-ROM Drive Patch (e)

Hardware:
Diamond Viper II Win9x 95112
DirectX 7.0A
DirectX Sound Update
Elsa Gladiac MX v4.12.01.0206-0170
GameVoice Shareware englisch
GeForce Anti-Aliasing-Switcher
Hercules 3D Prophet MX BIOS-Update
Hercules Maxi Gamer und 3D Prophet Update
Matrox BIOS-Update 2.03.003 G400 G200 G450
Millennium G400_Max_G450 6.10.013
PowerStrip 2.78
Powertoys (TweakUI)
SoundBlaster Live! - Treiber für Windows ME
SoundBlaster Live!Ware 3.0 Win9x-Version

Specials CD 1

Acrobat
Feedback
Datango
AoE 2: Conquerors neue Karten
Counter-Strike v1.0
Cultures Mehrspieler-Karten
Die Siedler 4: Hiebe für Diebe
Komplettlösung für Unreal
Handbuch für Unreal
Alarmstufe Rot 2 Editor

PC Games Plus CD

Racing Simulation

Updates CD 1 & DVD

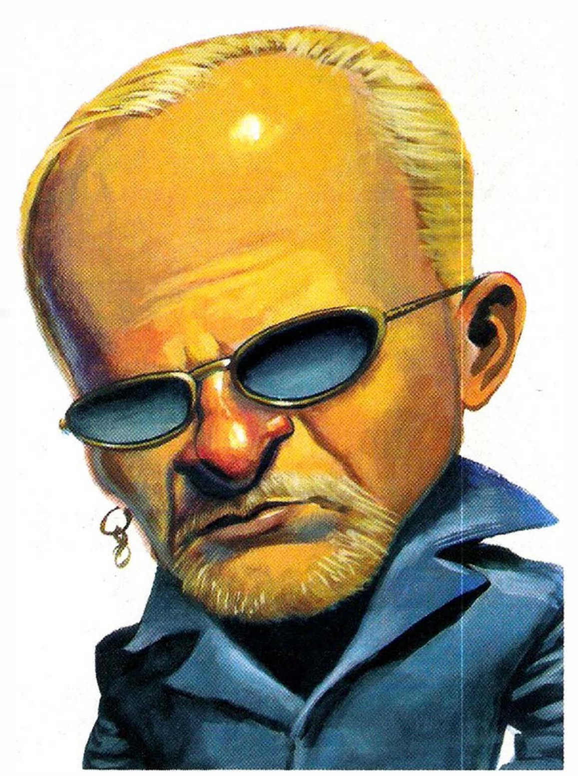
Alarmstufe Rot 2
Cossacks v2.11 (d)
Frontschweine Netzwerk Update (d)
Grand Prix 3 v1.13 (d)
Half-Life v1.1.0.4 von 1.1.0.1 (d)
Sudden Strike CD-ROM Patch (e)

Hardware CD 1 & DVD

DirectX 8.0 deutsch für Win2k
DirectX 8.0 deutsch für Win9x_Me

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Diese drei Spiele würde ich auf eine einsame Insel mitnehmen:
Age of Empires 2, Starcraft, Command & Conquer

Am meisten freue ich mich auf folgendes Spiel:
Desperados, weil ich das Genre mag und es grandios aussieht.

Der schönste Tag meines Lebens war ...
... als ich meinen Motorradführerschein bekommen habe. Wenn ich nicht gerade am Computer spiele, dann fahre ich Motorrad.

In meiner Garage steht ein ...
... ausgedienter Leichenwagen ohne TÜV und AU.

Einfach nicht Nein sagen kann ich ...
... zu italienischer Küche.

Mein Motto lautet:
Lebendig bekommen sie mich nie.

Am meisten hasse ich ...
... Geschwindigkeitsvorschriften.

Der peinlichste Moment meines Lebens war, als ...
... ich gezwungen wurde, diese Liste auszufüllen.

Das beste Computerspiel aller Zeiten heißt ...
... *Starcraft*, weil ich bisher mit keinem anderen Spiel so viel Zeit verbracht habe.

Das erste Computerspiel meines Lebens hieß ...
... *Pong*

Das Leben ist wie folgendes Computerspiel:
Commandos – man kann einfach nicht gewinnen.

Das Leben sollte so sein wie folgendes Computerspiel:
Die Sims, weil ich da einen praktischen Geldcheat habe.

Wenn ich Gott wäre, würde ich ...
... am liebsten mit der Schöpfungsgeschichte noch einmal ganz von vorne anfangen.



Rainer Rosshirt fährt gerne Motorrad und hat im Keller einen Leichenwagen.

Strategie



Petra Maueröder
Chefredakteurin
freut sich auf den Geschenkekauf im eingeschneiten Disneyland.

Sport



Florian Stangl
Chefredakteur
hat wegen Redaktionsschluss glatt ETAINA verpasst.

Abenteuer



Daniel Kreiss
Redakteur
jammert: Weil er Urlaub hatte, durfte Peter *Monkey 4* testen.

Strategie



Peter Kusenberg
Redakteur
hat als Alice nächtelang das Wunderland erkundet.

Tipps & Tricks



Florian Weidhase
Ltr. Redakteur T&T
durfte sich nach langer Abstinenz wieder als Guybrush fühlen.

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
hat sich augenblicklich in die schrille Cate Archer verguckt.

Strategie



Rüdiger Steidle
Redakteur
freut sich im lebkuchenduftenden Nürnberg auf Weihnachten.

Simulation



Sascha Gliss
Redakteur
hat (Aldi sei Dank) endlich wieder einen zeitgemäßen Privat-Rechner.

Sport



Georg Valtin
Volontär
programmiert sich eine konfigurierbare Steuerung für *FIFA 2001*.

Hardware



Bernd Holtmann
Redakteur Hardware
hat die erste Party erlebt, auf der Big Brother geschaut wird.

Hardware

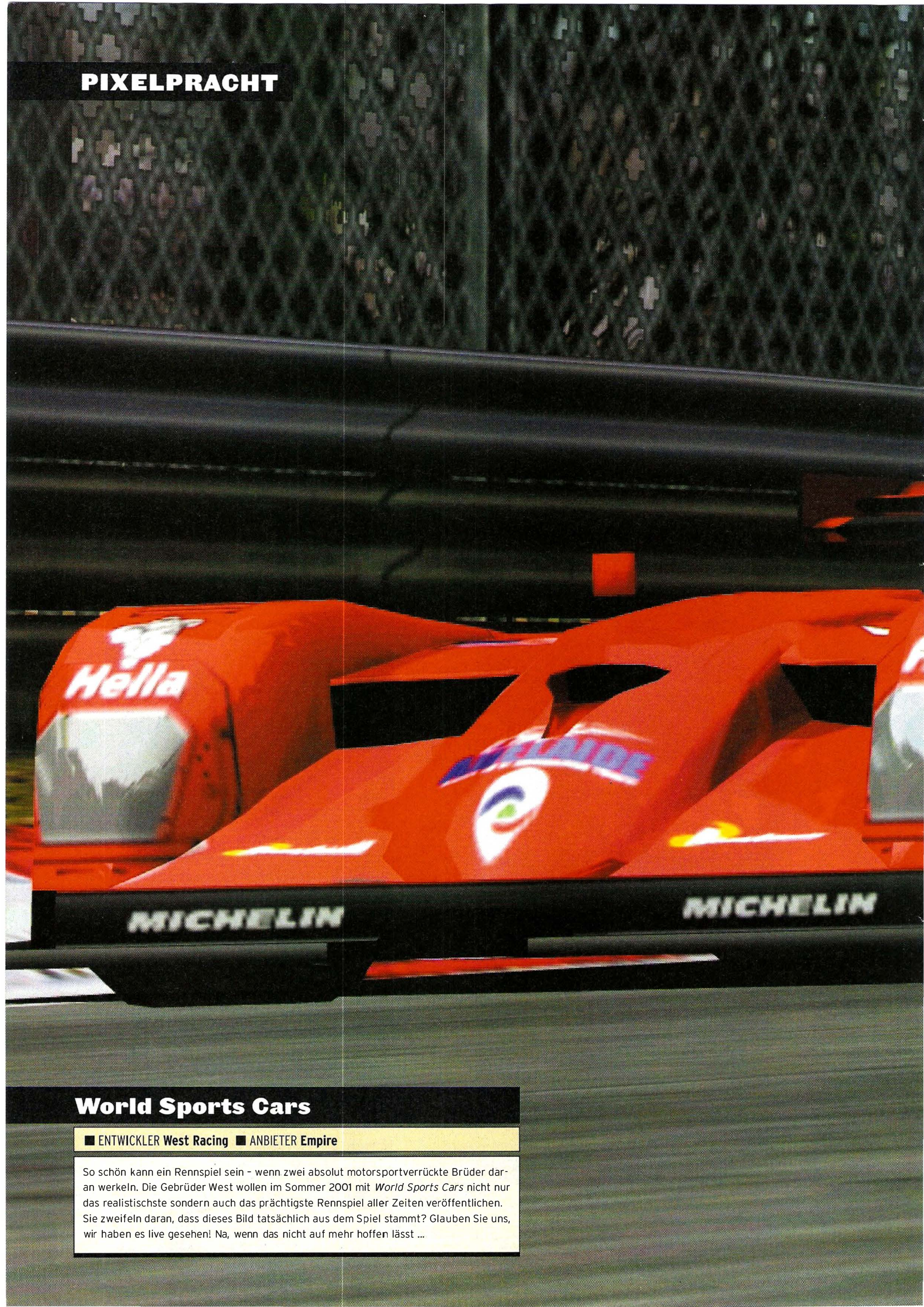


Sascha Pilling
Redaktionsassistent
freut sich riesig über die neuen Testcenter-Rechner.

CD-ROM



Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
wünscht allen eine gemütliche Adventszeit mit vielen Spielen.



World Sports Cars

■ ENTWICKLER **West Racing** ■ ANBIETER **Empire**

So schön kann ein Rennspiel sein – wenn zwei absolut motorsportverrückte Brüder daran werkeln. Die Gebrüder West wollen im Sommer 2001 mit *World Sports Cars* nicht nur das realistischste sondern auch das prächtigste Rennspiel aller Zeiten veröffentlichen. Sie zweifeln daran, dass dieses Bild tatsächlich aus dem Spiel stammt? Glauben Sie uns, wir haben es live gesehen! Na, wenn das nicht auf mehr hoffen lässt ...


Hella
Road Atlanta
MICHELIN
1P

IM KLARTEXT



Angeblich wegen zu schwacher PC-Hardware stampft LucasArts das Action-Adventure ein. Die spinnen, die Amis!

Machtlos

Florian Stangl
Chefredakteur

Ich glaube, es hackt! Mit in meinen Augen fadenscheinigen Argumenten wie zu schwacher PC-Hardware wird ein vielversprechender Titel eingestampft. Ob die wahren Gründe nun eher darin zu suchen sind, dass die neuen Konsolen PlayStation 2 und Xbox höhere Verkaufszahlen versprechen oder LucasArts gemerkt hat, dass seit den verkorksten *Episode 1*-Spielen ihr Ruf gelitten hat, sei dahingestellt. An den gängigen PCs kann es jedenfalls nicht liegen; hätte LucasArts endlich erkannt, dass ihre hausbackenen Grafikengines der Konkurrenz immer um ein oder zwei Jahre hinterher hinkten, wäre *Obi-Wan* vielleicht noch am Leben. Entwickler wie id Software, Monolith oder Epic Megagames bieten nämlich hervorragende Technik für überschaubares Geld.

Kaufen Sie lieber geniale Originale statt doofer Kopien!

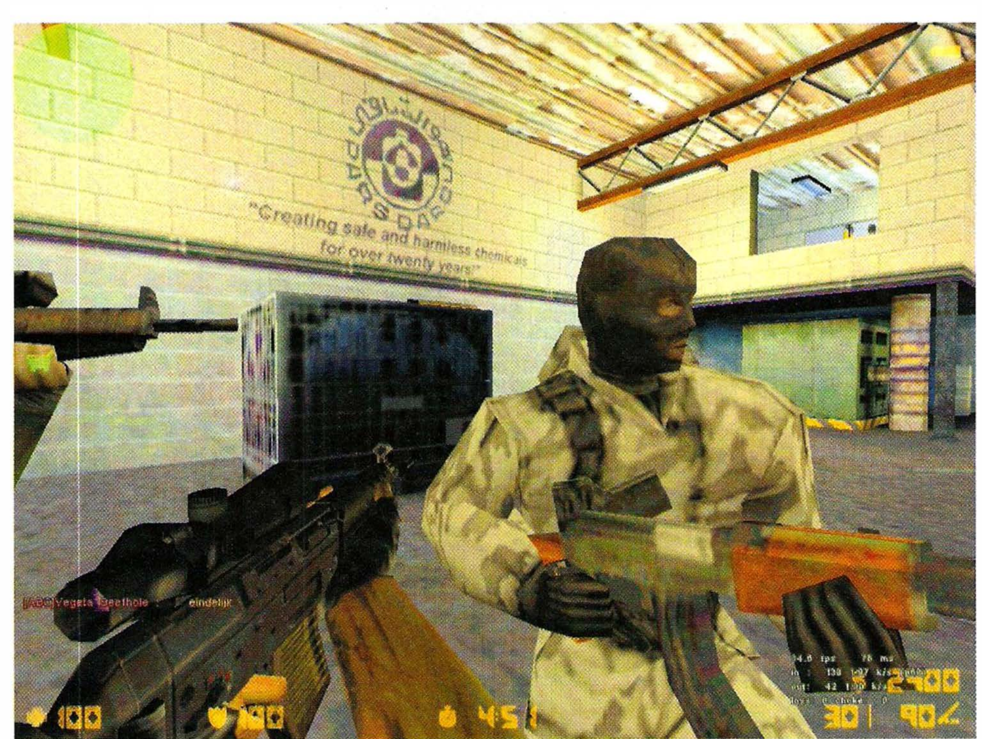
Wenn also nicht die Erkenntnis, dass man sich mit dem Konzept von *Obi-Wan* schlicht übernommen hat, der Grund für die Einstellung des Projekts ist, dann liegt es wohl wirklich daran, dass LucasArts lieber für Konsolen entwickeln will. Einer der oft angeführten Gründe für die Sympathie gegenüber Xbox & Co. ist die angeblich kleinere Gefahr von Raubkopien. Wenn das die größte Sorge der Entwickler ist, dann können wir alle uns aktiv daran machen, diese Befürchtungen zu zerstreuen. Kaufen Sie geniale Originale statt doofer Kopien (z.B. von *Monkey Island 4*) und LucasArts denkt vielleicht um.

Counter-Strike 1.0

Finale Version veröffentlicht – Deutsche Ausgabe im Anmarsch

Nachdem die *Counter-Strike*-Fangemeinde mittlerweile in die Hunderttausende geht, hat das als Hobbyprojekt gestartete Räuber-und-Gendarm-Mod für *Half-Life* Mitte November offiziell die Betatestphase beendet. Auch die Version 1.0, die mit neuen Waffen, überarbeiteten Animationen und Spielermodels nur kleine Verbesserungen bringt, können Sie sich kostenlos aus dem Netz saugen. Alternativ finden Sie die Version auch auf der aktuellen CD-ROM und DVD. Für einheimische Zocker hat der *Half-Life*-Vertrieb Havas eine Überraschung in petto: Unter dem Namen *Half-Life Generation 2* will man zusammen mit dem Original und der Add-On-CD *Opposing Force* eine deutsche (= entschärfte) Kaufversion auf den Markt bringen. Darin werden die Terroristen und Sondereinsatzkommandos durch Blechgesellen ersetzt. Später soll die blutfreie Variante eventuell ebenfalls zum Download angeboten werden. In der kommenden Ausgabe wollen wir das deutsche *Counter-Strike* für Sie genauer unter die Lupe nehmen.

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Counter-Strike.net**
■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ TERMIN **Bereits erschienen**



MASKENMANN In der lokalisierten Fassung weicht der grimmige Terrorist einem unverfänglichen Roboter. Wie die Models genau aussehen werden, konnte uns Sierra bis Redaktionsschluss nicht verraten.

Severance – Blade of Darkness

Aus Spanien kommt ein Hack-Festival im düsteren Fantasy-Reich.

Ein Zwerg, ein Barbar, eine Amazone und ein smarter Zaubermann stehen Ihnen zur Auswahl, wenn Sie sich auf eine actionreiche Reise in ein düsteres Märchenreich begeben. Dort lauern Scharen fieser Geschöpfe, denen Sie im Schwertkampf gute Manieren beibringen sollen. Eishöhlen, Gewölbe und Tempelruinen durchforsten Sie nach Heiltränken, neuen Waffen und Gegenständen, die Sie zum Lösen kleiner Rätsel benötigen. Rollenspielelemente geben dem actionlastigen Titel die nötige Würze.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Rebel Act**
■ ANBIETER **Codemasters** ■ TERMIN **Februar 2001**



SCHWERER BROCKEN Die teils mächtigen Zwischengegner provozieren skrupellose Schlachterei.

Typing of the Dead

Schreibt um euer Leben

So macht Schreibmaschine lernen Spaß: Angelehnt an Segas Shooter-Kultserie *House of the Dead*, halten Sie sich die Zombies nicht mit Knarren vom Leibe, sondern durch möglichst schnelles Tippen vorgeschriebener Sätze innerhalb eines knappen Zeitlimits.

■ GENRE **Lernspiel** ■ ENTWICKLER **Sega**
■ ANBIETER **Kochmedia** ■ TERMIN **08. Dezember 2000**



CAPTAIN FLINKFINGER Wer das Zehnfingersystem schnell beherrscht, leuchtet den gräulichen Zombis noch mal so gut heim.

Serious Sam

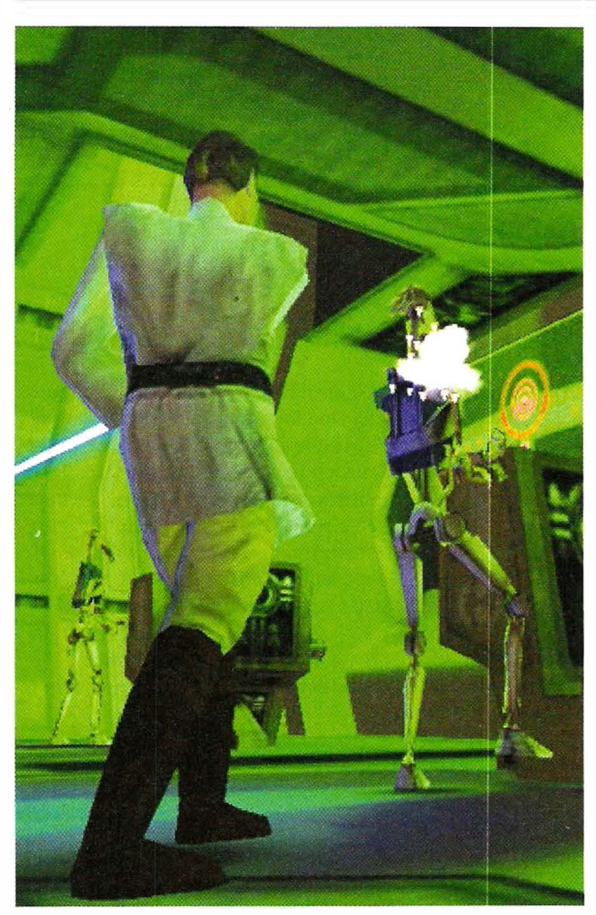
Humorvoller Shooter

Das Croteam werkelt derzeit in Kroatien fieberhaft am kunterbunten Egoshooter *Serious Sam*. Im Gegensatz zu Genrekollegen will man von einer düsteren Umgebung Abstand halten und für lockere Unterhaltung sorgen: Die Levels sind allesamt farbenfroh gehalten und umfassen neben Ägypten diverse Feuer-, Eis- und Wasserplaneten. Konstante Gegnerscharen und umkomplizierte Action sollen den Titel besonders auszeichnen.

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Croteam**
■ ANBIETER **G. o. D.** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



GEHN WIE EIN ÄGYPTER Vor farbenfrohen Palästen jagen Sie bizarre Höllenkreaturen.



ES HAT SICH AUSGEFUCHTELT Profi-Jedi Obi-Wan wird auf dem PC keine Schwertstreiche mehr austeilen, sagt LucasArts.

Obi-Wan

Lichtsäbelabenteuer gestoppt

Große Aufregung in der *Star Wars*-Gemeinde: Nachdem bereits vor einiger Zeit Gerüchte laut wurden, nach denen LucasArts den Projektleiter des *Episode 1*-Abenteuers gefeuert hatte, hat George Lucas' Spieleabteilung nun die Notbremse gezogen und *Obi-Wan* für den PC eingestampft. Offizielle Begründung: Das anspruchsvolle Spielkonzept ließe sich mit der gegenwärtigen PC-Hardware nicht realisieren. Insider meinen: Wie genau das „anspruchsvolle Spielkonzept" in der Praxis funktionieren sollte, war bis zum Schluss auch LucasArts selbst nicht klar. Und die zu Beginn ansehnliche Grafik verlor im Laufe der Entwicklung immer mehr an Attraktivität. Zudem hat sich der Rummel um *Episode 1* schon längst in Luft aufgelöst. Nun überlegen die Adventure-Spezialisten, *Obi-Wan* für eine noch nicht genannte Next-Generation-Konsole (Xbox, PlayStation 2) umzusetzen.

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **LucasArts**
■ ANBIETER **THQ** ■ TERMIN **Gestoppt**





IM KLARTEXT



Gestern noch auf der Mattscheibe, heute schon auf der Festplatte: Die Spielehersteller entdecken das Fernsehen.

Pulleralarm!

Petra Maueröder
Chefredakteurin

Wer wird Millionär, Big Brother 2, Pulleralarm, Alarm für Cobra 11, SAT.1-Superball* - gibt es eigentlich überhaupt noch ein TV-Format, das keinen Spiele-Ableger hervorgebracht hat? Ein Blick in die Fernsehzeitschrift des Vertrauens lässt jeden Spielefan erschaudern - nicht auszudenken, was da noch alles machbar wäre. Ein Beispiel: *7 Tage - 7 Köpfe*. Spielinhalt: Sie bekommen eine Aussage vorgesetzt und müssen mit einer möglichst dämlichen Multiple-Choice-Pointe kontern. Funktioniert auch prima mit *Herzblatt*. Für Andreas Türck - Das Spiel ließe sich beispielsweise das Beleidigungsduell aus *Monkey Island 4* auskoppeln. Oder wie wäre es mit *Domino Day*, bei dem Sie mit der Maus gaaaaanz vorsichtig mehrere Millionen kleiner Steine hintereinander platzieren müssen? Gespeichert werden darf nur nach jeweils 100.000 erfolgreich abgesetzten Dominosteinen - selten hat es sich mehr ausgezahlt, die Rollkugel der Maus sauber zu halten. Ich bin mir sicher, dass wir demnächst in den Regalen noch viele „Perlen" entdecken werden, die auf den Quotenrennern von RTL, SAT.1 und Pro Sieben basieren. Die Spiele namens *Ihr seid wohl wahnsinnig* oder *Darüber lacht die Welt* müssen übrigens nicht mehr erfunden werden - von dieser Sorte finden Sie unter den 50 Tests dieser Ausgabe gleich mehrere, allerdings unter Tarnnamen wie *Autobahn Raser 3, Emergency Police* oder *Super Taxi Driver* ...

Ihr seid wohl wahnsinnig: Die Invasion der TV-Umsetzungen beginnt.

Conquest: Frontier Wars

Chris Roberts' Straegie-Weltraum-Saga sucht einen neuen Publisher.

C*onquest* ist tot - es lebe *Conquest*! Nachdem das Echtzeit-Strategiespiel schon beinahe die Beta-Weihe erhalten hatte, ließ Microsoft die Entwickler von Digital Anvil mit ihrem fast fertigen Projekt plötzlich im Regen stehen. *Frontier Wars* sei den hohen Erwartungen einfach nicht gerecht geworden und werde deshalb nicht unter dem Microsoft-Label erscheinen, hieß es aus Redmond. Warum ihnen das allerdings erst in quasi letzter Sekunde aufgefallen ist, wollte dort keiner kommentieren. Nun suchen Chris Roberts und seine Mannen einen neuen Partner für *Conquest*. Das Weltraum-Strategiespiel sei schon zu weit fortgeschritten, um es einfach einzustampfen.



■ ZU SCHLECHT? Laut Microsoft wurde das Weltraum-Strategiespiel den Erwartungen nicht gerecht.

Theme Park AG

Spaßsimulation – aber ernsthaft bitte

Bei einem Besuch in der Redaktion führte uns Bullfrog-Spieldesigner Stuart Whyte die *Freizeitpark Theme Park AG* vor. Abgesehen von mehr Fahrgeschäften, mehr Besuchern und mehr Mikro-Management legt das Bullfrog-Team vor allem Wert auf eine motivierende Kampagne, die den Spieler mit zahlreichen Missionen und Sonderereignissen ständig in Trab hält. Die simple Bedienung des Vorgängers soll aber trotz der erweiterten Bastelmöglichkeiten erhalten bleiben.



KUNTERBUNT Theme Park AG soll deutlich komplexer werden als der Vorgänger.

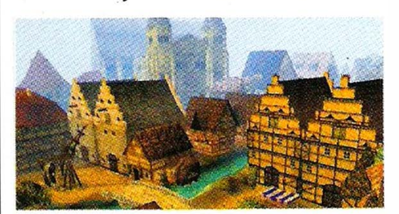
■ GENRE **Wirtschaftssimulation** ■ ENTWICKLER **Bullfrog**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

Die Gilde

Vom Tellerwäscher zum Millionär

Mal wieder eine Wirtschaftssimulation im alten Stil: Sie treten in die Fußstapfen Ihrer Vorfahren und arbeiten sich über die Jahre 1400 bis 1600 in mehreren Berufen empor. Das geschieht nicht ausschließlich mit friedlichem Handel, auch Intrigen können ein probates Mittel sein, um zu Ruhm und Einfluss zu gelangen.

■ GENRE **WiSim** ■ ENTWICKLER **4Head Studios**
■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



KOMPLETT 3D Die Lebens- und Handelssimulation bietet aufwendige 3D-Grafiken.

WarCraft 3

Neue Informationen im Internet

Auf der offiziellen Internetseite von Blizzard (www.blizzard.com) sind seit einiger Zeit neue Infos zum kommenden Großereignis *WarCraft 3* aufgetaucht. Während man sich zum Erscheinungstermin und einem eventuellen öffentlichen Beta-Test noch bedeckt hält, gibt es zumindest zum Thema Rassen einige erwähnenswerte Neuigkeiten. Neben den bereits bekannten Menschen, Orks und Dämonen wird es auch Untote in mehreren Gruppierungen geben. Eine fünfte Rasse wird voraussichtlich Anfang nächsten Jahres bekannt gegeben.

■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER Blizzard
■ ANBIETER Havas Interactive ■ TERMIN 3. Quartal 2001



■ SCHÖN BUNT Insgesamt fünf Rassen werden in WarCraft 3 gegeneinander antreten.

MechCommander 2

Rollenspielanleihen im Echtzeit-Universum.

Als Echtzeit-Kommandeur führen Sie einen kleinen Trupp Battlemechs in taktische Schlachten, die Fasa Interactive diesmal deutlich komplexer gestalten will als im ohnehin schon fordernden Vorgänger. Augenscheinlichste Neuerung ist die schmucke 3D-Grafik, die auf der Technik von *MechWarrior 4* basiert. Das hat spielerisch Auswirkungen: So werden die Kampfroboter beim Aufstieg auf einen Hügel langsamer und haben von oben bessere Sicht und größere Reichweite. Ihre Mechpiloten haben jetzt 25 Eigenschaften, die sie etwa zu Scharfschützen machen, Aufklärungsboni verleihen oder zu einem Experten mit einem bestimmten Mechtypus werden lassen.



PRACHTKERLE Die eindrucksvolle Grafikengine basiert auf der von MechWarrior 4.

■ GENRE Echtzeit-Strategie ■ ENTWICKLER Fasa Interactive ■ ANBIETER Microsoft ■ TERMIN 1. Quartal 2001

Stronghold

Age of Empires meets Sim City

Stronghold fährt zwar eindeutig auf der Echtzeitstrategie-Schiene, enthält aber zugleich Elemente aus *SimCity* oder *Caesar 3*. Es gilt, im Mittelalter eine Burg zu konstruieren und gegen Aggressoren abzuschirmen. Ressourcen-Management, Basisbau und die Zufriedenheit Ihrer Bewohner spielen dabei eine zentrale Rolle. Letztere wird beispielsweise aktiv mit der Steuerpolitik beeinflusst.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Gathering of Developers
■ ANBIETER Take 2 ■ TERMIN 3. Quartal 2001

Heroes of Might & Magic

Echte Helden leben dank der Chronicles ewig.

Ganze vier Teile umfassen die Chroniken rund um Macht und Magie, in denen der Held Tarnum im Mittelpunkt steht. Sie begleiten den Strahlemann bei seinem rundenbasierten Feldzug gegen das Böse in einer Sammlung acht zusammenhängender Missionen, die sich äußerlich wegen der unverändert übernommenen Spielengine in keiner Weise von den Vorgängerprodukten unterscheiden. Die *Chroniken* gibt es zum Sparpreis von 50 Mark pro Titel.

ÜBER DEN WOLKEN Himmelslevels gehören zu den neuen Grafiksets.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER New World Computing
■ ANBIETER Infogrames ■ TERMIN Februar 2001

Fallout Tactics

Chat mit dem Entwicklerteam

Im Chat hat sich Produzent Chris Taylor den Fragen der Fans gestellt. So soll das Spiel der Beginn einer groß angelegten Taktikserie im Stil von *Jagged Alliance* werden. Ob daraus tatsächlich eine Reihe wird, hängt davon ab, wie gut sich Teil 1 des Rundenstrategiespiels verkauft, das auf den *Fallout*-Rollenspielen basiert.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER 14 Degrees East
■ ANBIETER Interplay ■ TERMIN März 2001

Earth and Beyond

Westwood bastelt Online-Rollenspiel.

Im stillen Kämmerlein arbeitet Westwood derzeit angeblich an einem gigantischen Online-RPG, das sich stark an die *Star Wars*-Thematik anlehnt und grafisch an *Everquest* orientiert. Rund 200 Planeten umfasst das künstliche Universum, wobei der Spieler in die Rolle von Kopfgeldjägern, Soldaten und mehr schlüpfen darf.

■ GENRE **Online-RPG** ■ ENTWICKLER **Westwood Studios**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **November 2001**

Dinosaurier

Sie sterben einfach nicht aus.

In Disneys digitalem Ableger des Kinostreifens übernehmen Sie die Rolle der urzeitlichen Filmhelden Aladar, Zini und Flia, die sich in 14 3D-Landschaften tummeln. Das Trio ist auf Teamwork angewiesen. Während beispielsweise Pteranodon Flian einfach über Abgründe flattert, braucht das schwere Iguanodon Aladar einen festen Übergang. Die Eigenschaften der Dinos verbessern sich bei häufiger Anwendung, was dem Adventure eine Prise Rollenspiel beimischt. Der Test folgt in der kommenden Ausgabe.

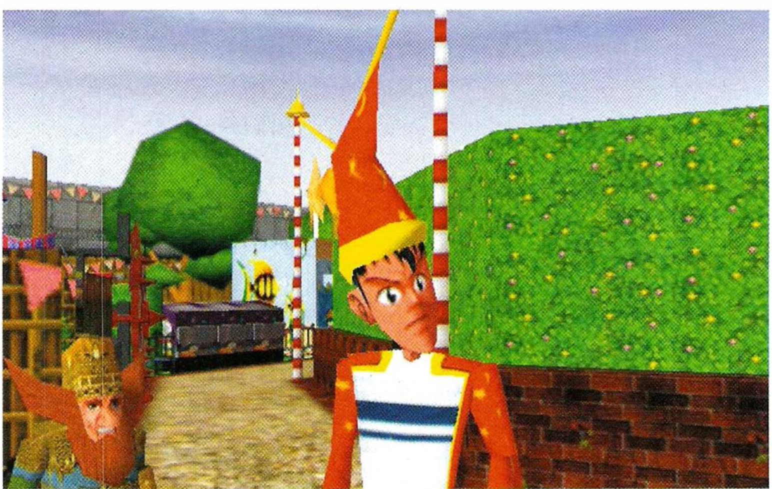
■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Ubi Soft**
■ ANBIETER **Disney Interactive** ■ TERMIN **Dezember 2000**

Simon the Sorcerer 3D

Der Zauberlehrling kommt mit Verspätung.

Das Warten auf die Testversion zu Simons 3D-Abenteuer wurde diesen Monat zur Zitterpartie. Angeblich feststehende Termine für das Goldmaster der deutschen Version (inklusive deutlich gesteigerten Sprachwitzes gegenüber des englischen Originals) wurden stündlich verschoben. In allerletzter Sekunde erreichte uns dann doch noch die Nachricht vom finalen Master. Wir und alle Adventure-Freunde hoffen nun auf den nächsten Monat.

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Headfirst**
■ ANBIETER **Hasbro** ■ TERMIN **Dezember 2001**



SAURER SIMON Hasbros Meldungen von Masterterminen und Verschiebungen des 3D-Adventures wechselten sich fast stündlich ab. Nächste Ausgabe soll es aber endlich so weit sein.



Runaway

Weltenbummler-Charme

Während 3D-Hasser noch über die Verwendung besagter Technik im neuen *Monkey Island 4* lamentieren, entwickeln die Spanier von Pendulo ein reinrassiges 2D-Adventure im Comic-Stil. Der Titel will in die gleiche humoristische Kerbe schlagen wie Lucas Arts' Genre-Kollegen. Der Spieler lenkt einen bisher noch unbekannten Blonden durchs hochauflösende Spielareal und versucht, mit einem Batzen Geld den Fängen der Mafia zu entfliehen. An seiner Seite befindet sich die obligatorische Schönheit in Form einer Tänzerin. Ausführliche Dialoge mit 40 unterschiedlichen Charakteren stehen auf dem Programm. Neben Rätselraten darf sich der Spieler darüber hinaus zurücklehnen und rund 30 Minuten Zwischensequenzen genießen.

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Pendulo Studios**
■ ANBIETER **Dinamic** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

■ **COMIC-SCHÖNHEIT** Die Heldin könnte vom Disney-Zeichenbrett stammen.

The Watchmaker

Auf der Suche nach der verlorenen Zeit

Für Aventure-Freunde gibt es eine Detektivgeschichte der besonderen Art: Auf der Suche nach einer Zeitmaschine erforschen Sie ein Schloss in Österreich. Sie steuern gleich zwei Personen durch die gerenderten 3D-Kulissen. Während sich Scotland-Yard-Agent Darrel Boone der Erforschung paranormaler Phänomene verschrieben hat, glaubt die Anwältin Victoria nur das, was sie sieht. Viele Situationen werden sich nur lösen lassen, indem Sie die Aktionen der beiden Figuren genau abstimmen.

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Trecision**
■ ANBIETER **TopWare** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



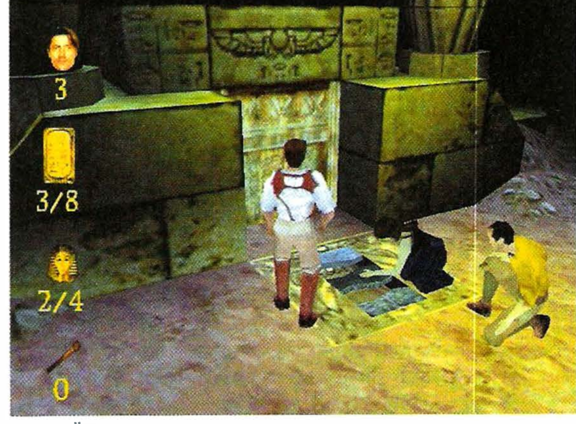
ABENTEUERURLAUB **Auf der Suche nach einer Zeitmaschine steuern Sie gleich zwei Hauptpersonen in Echtzeit durch wunderschöne 3D-Kulissen.**

Die Mumie

Zum Nachspielen für Zuhause

Die PC-Umsetzung des Kinofilms orientiert sich streng am Leinwandvorbild. Sie steuern den Protagonisten aus dem Abenteuerfilm in *Tomb Raider*-Manier durch die ägyptischen Bauten und kämpfen mit Säbeln oder Pistolen gegen Grabräuber und grausige Untote.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Universal Interactive**
■ ANBIETER **Konami** ■ TERMIN **8. Dezember 2000**



SESAM ÖFFNE DICH **Wenn Sie die Kacheln in die richtige Reihenfolge setzen, öffnet sich das Tor zum gefährlichen Pharaonengrab.**





Eurotour Cycling

Auf den Spuren von Jan Ullrich und Erik Zabel

Die wachsende Begeisterung für den Radsport geht am Spielebusiness nicht spurlos vorüber: Der erste Radsportmanager rollt bereits an den Start. Der Spieler übernimmt die Rolle des Teamleiters, kümmert sich um alle Belange des Team wie Catering, Merchandising und Finanzen, koordiniert die Teilnahme an Radrennen sowie Trainingslagern oder nimmt junge Talente unter Vertrag. Den Ausgang der Rennen können Sie via Arcade-Option selbst beeinflussen, indem Sie sich persönlich in den Polygonsattel schwingen. Wenn Sie lieber andere strampeln lassen, soll Ihnen der Gesichtsausdruck Ihrer Profis Aufschluss über deren Fitness-Zustand geben, und Sie können die Strategie bestimmen. Die 3D-Engine hinterlässt bislang keinen Top-Eindruck, beherrscht aber immerhin zeitgemäße Features wie Wettereffekte.

■ GENRE **Radsportmanager** ■ ENTWICKLER **Dinamic Multimedia**
■ ANBIETER **Dinamic Multimedia** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



ÜBER DIE ZIELLINIE In den Schlussspurt dürfen Sie entweder per Anweisungen oder dank Arcade-Option eigenfüssig eingreifen und kräftig in die Pedale treten.

Ballistics

Der ultimative Tunnelblick

Im Jahr 2090 befindet sich die Erde ausnahmsweise mal nicht in ihrer schwärzesten Stunde: Alle Probleme sind so weit gelöst, und die Bewohner erfreuen sich an futuristischen Hochgeschwindigkeitsrennen. Letztere finden nicht auf gewöhnlichen Strecken statt, sondern in eigens dafür konstruierten Tunnelsystemen. Die Flitzer bewegen sich wahlweise auf dem „Boden", wo ein fester Streckenverlauf für die nötige Orientierung sorgt oder mit Überschallgeschwindigkeit in der Luft, wo aber ein abrupter Zusammenprall mit der nächsten Wand droht. Die ersten Screenshots versprechen eine geradezu atemberaubende Grafik. Dafür sorgt die von dem schwedischen Programmiererteam Grin selbst entwickelte „Diesel"-Engine, die auch aus den neuesten GeForce-Treibsätzen das Letzte herausholen soll. Auf der Feature-List stehen solche exotische Techniken wie Cubed Environment und Dot-Product3 Bump Mapping.

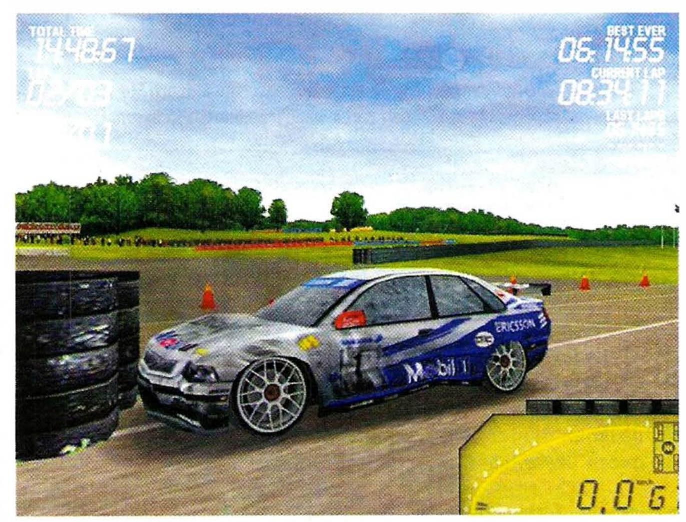
■ GENRE **Actionrennspiel** ■ ENTWICKLER **Grin**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



WIPEOUT LÄSST GRÜSSEN Die exotischen Rennstrecken fordern nicht nur blitzschnelle Reaktionen, sondern auch einen guten Orientierungssinn.

STCC 2

Skandinavisches Tourenwagen-Tuning



BEULE IM BLECH Das Schadensmodell der originalgetreuen Tourenwagen soll besonders exakt ausfallen. Grafisch ist es auf jeden Fall eines der Highlights.

Schwedische Spieler konnten sich letztes Jahr über *Swedish Touring Car Championship* freuen, das die gleichnamige einheimische Tourenwagen-Meisterschaft äußerst exakt simulierte. Der Nachfolger kommt nun dank Electronic Arts eventuell auch in Deutschland zu Ehren. Der Spieler wählt zwischen zehn Boliden von Audi bis Volvo inklusive der „echten" Teams und Fahrer und heizt mit ihnen über die sechs originalgetreuen oder die zwei Bonuskurse. Um das letzte Quäntchen Leistung aus den Flitzern herauszuholen, reguliert der Spieler eigenhändig Einstellungen wie Reifendruck, Gangschaltung oder Federwege. Als Bonus gibt's noch eine komplette Stock-Car-Meisterschaft obendrauf, wo Sie in ausrangierten Chevis kräftig rumrempeln. Die Grafik kann mit der Konkurrenz durchaus mithalten, wovon Sie sich anhand unserer Demo auf CD-ROM auch gerne selbst überzeugen können.

■ GENRE **Rennsimulation** ■ ENTWICKLER **Digital Illusions**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **Februar 2000**



WATERWORLD Die malerischen Unterwasserlandschaften verdankt Aquanox der eigens entwickelten Krass-Grafikengine. Bis zur Veröffentlichung wird vor allem noch an den Missionen und den Waffensystemen gefeilt.

Aquanox

Neue Bilder, neue Infos

Dass unter der Meeresoberfläche kunterbunte Farbenpracht statt eintönigem Blau regiert, beweisen die neuen Screenshots zu Massives Tauchabenteuer *Aquanox* (ehemals *Aqua*). Die 8.000 mal 8.000 virtuelle Kilometer große Unterwasserwelt ist voll von eindrucksvollen Bauwerken und grazilen Meeresgeschöpfen, die dank verfeinerter Animationsalgorithmen absolut fangfrisch aussehen. Derzeit balancieren die Mannheimer Programmierer die Waffensysteme aus, darunter „konventionelle" Ballermänner wie Energiegeschütze ebenso wie abgefahrene U-Mörser.

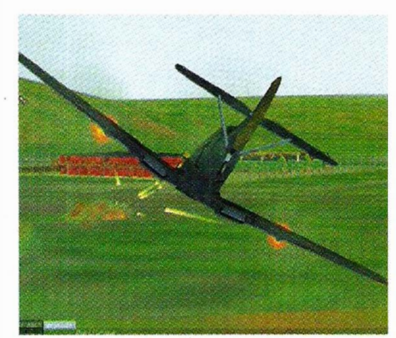
■ GENRE **U-Boot-Action** ■ ENTWICKLER **Massive** ■ ANBIETER **Ravensburger** ■ TERMIN **Juni 2001**

World War 2 Online

Start des Betatests

Das Projekt von Cornered Rat Software nimmt Gestalt an. Im geschlossenen Betatest werden derzeit Physik und Schadensmodell der Simulation verfeinert. Neben zwei Panzern und drei Flugzeugen stehen nun auch Infanteristen zum Test bereit. Im fertigen Spiel sollen Simulations- und Shooterfans als Pilot, Kapitän, Panzerkommandant oder Fußsoldat in Schlachten des Zweiten Weltkriegs ziehen. Weitere Informationen finden Sie unter www.ww2online.com.

■ GENRE **Online-Simulation** ■ ENTWICKLER **Cornered Rat Software** ■ ANBIETER **Playnet** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**



TIEFFLIEGER Wenn die Me-109 zum Angriff ansetzt, kriegt die Infanterie kalte Füße.

Eurofighter: Typhoon

Realismus und Spielspaß müssen sich nicht unbedingt ausschließen.



FEUER FREI Actionfreunde sollen im Eurofighter auch ausgiebig ihrer Baller-Neigung nachgehen dürfen – ohne Handbuchstudium.

Eurofighter: Typhoon soll zwar DIDs (jetzt Teil von Rage Software) bislang realistischste Flugsimulation werden, gleichzeitig will man aber Einsteiger mit einer einfachen Steuerung und Genre-untypischen Features wie dem Pilotenmanagement anziehen. Projektleiter Don Whiteford ist optimistisch: „Ich würde *Eurofighter: Typhoon* nicht als Hardcore-Sim bezeichnen. Wir wollen den richtigen Mix aus Spielspaß und Realismus finden."

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **Rage Software** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

War Birds 3

Kräftig aufpolierte Optik

Während die Online-Gemeinde auf den für Dezember geplanten Beginn des offenen Betatests wartet, basteln die Entwickler noch fleißig an der neuen Grafikengine. Das Physikmodell und der Mehrspielercode stammen noch aus *War Birds 2*. Erst wenn die Grafik-Renovierung abgeschlossen ist, kümmern sich die Programmierer um neue Features und Feintuning.

■ GENRE **Online-Simulation** ■ ENTWICKLER **IEN** ■ ANBIETER **IEN** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



BLINDFLUG Die Grafik ist im Vergleich zum Vorgänger erheblich verbessert, kann aber mit Solospieler-Sims noch nicht mithalten.

Planetside

Online-Shooter der Everquest-Macher



KAMPFBUGGY **Die Planetside-Gladiatoren dürfen auch mal im Geländebuggy ins Online-Gefecht brettern – Halo lässt grüßen.**

Die US-Onlinespezialisten von Verant sind wahre Arbeitstiere: Während ein Teil der Entwickler für *Everquest*-Nachschub sorgt und ein anderer Teil das *Star Wars*-Universum auf Rollenspieltauglichkeit checkt, werkelt eine dritte Abteilung am ersten Massively-Multiplayer-3D-Actionspiel: *Planetside*. Bis zu 3.500 Ballerfreunde sollen sich in dem futuristischen First-Person-Shooter auf einem Server austoben. Dabei zählt nicht nur ein schneller Abzugsfinger. Ähnlich wie in *Deus Ex* sollen Charakterwerte die Waffenfertigkeiten der Helden verbessern. Beim Kampfsystem orientiert sich Verant stark an *Tribes 2*: Statt chaotischer Jeder-gegen-Jeden-Deathmatches stehen organisierte Basisattacken und große Feldschlachten auf dem Programm.

■ GENRE **Online-Action** ■ ENTWICKLER **Verant**
■ ANBIETER **Sony** ■ TERMIN **Ende 2001**

datango.de

Internettour

Hör mal, wer da spricht – Starten Sie einen gemütlichen Webride mit Sprachausgabe.

Die Community von datango.de stellt Ihnen jeden Monat die angesagtesten Web-Adressen vor und zeigt Ihnen als Reiseführer den Weg durch die Weiten des Internet. Dabei können Sie sich einfach zurücklehnen und die Tour dank datangos neuartiger Sprachausgabe-Technik genießen. Im Dezember erwarten Sie folgende Highlights:

- **Star Trek: Jean-Luc Picard führt Sie durch die Weiten des Enterprise-Universums.**
- **Schneekönig Christoph Daum: Die Nachwehen des Drogen-Skandals im Internet.**
- **Such dir den neuen Job online: Internet-Stellenbörsen vorgestellt und bewertet.**

Majestic Online

Electronic Arts gibt Paranoiden per Internet Futter

Das ist wirklich mal was Neues: Im Online-Adventure *Majestic* bekommen die Spieler per WWW, Fax, Telefon und Chat Hinweise auf eine fingierte Verschwörung, ganz im Stil der X-Akten. Sobald sie bei Spielstart die Telefonnummer, AOL-Instant-Messenger-Kennung (ähnlich ICQ) und Mailadresse preisgegeben haben, trudeln die ersten Rätsel ein. Beispielsweise bekommen die Teilnehmer eine Kurznachricht, die sie an eine erfundene Firmenwebsite verweist, welche ein verschlüsseltes Passwort enthält, das wiederum den Zugriff auf eine Mailbox ermöglicht. Die Kommunikation übernehmen teilweise menschliche Guides, teilweise intelligente Dialogsysteme. Der Pferdefuß: Das ambitionierte Multimedia-Projekt geht vorerst nur in den USA an den Start. Für Deutschland sieht es momentan eher schlecht aus.

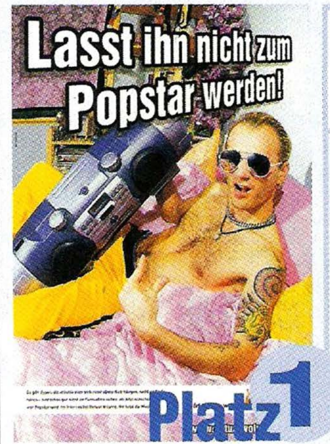
■ GENRE **Online-Adventure** ■ ENTWICKLER **Electronic Arts**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



WER SPRICHT DA? **Per Internet spielt man den Usern eine Webcam-Konversation zu.**

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Abstimmen und mitmachen lohnt sich: Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!



Popstar (Virtual Volume)

Wer so schicke Tattoos und Sonnenbrillen trägt, muss ganz einfach die Sympathien auf sich ziehen: Die witzige Anzeige von Virtual Volume dröhnt auf Platz 1.

Platz 2 Kicker 2 (Heart Line)

Knapp vorbei: Der Eckball von Heart Line gewinnt noch Silber.

Platz 3 Gorasul (THQ)

Seelenfänger: Die düstere Anzeige für das RPG landet auf Platz 3.

Und so machen Sie mit:
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller beziehungsweise Produkt sowie Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games,
Stichwort: ADward
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 16.12.2000

Aus für Shiny?

Dave Perry vor Rausschmiss?

Innovative, teils brillante Spiele machen sie ja, die Jungs aus dem sonnigen Kalifornien, nur verkaufen tun sich ihre Games meist eher schlecht als recht – und das bei extralangen und teuren Entwicklungszeiten. Vom Actionspiel *Messiah* konnte Publisher Interplay weltweit anscheinend nur knapp 30.000 Exemplare absetzen – ein Mega-Flop. Nun geht das Gerücht um, dass einem satten Dreiviertel der Mitarbeiter die Kündigung ins Haus steht, sollte *Sacrifice* kein durchschlagender Erfolg werden. Gut genug wäre das Echtzeit-Strategiespiel allemal: Den Test lesen Sie auf Seite 90. Es wäre schade um die Company, die unter anderem den legendären *Earthworm Jim* und das infernale Trio *MDK* schuf.

IM KLARTEXT



Die Zeiten, in denen die Grafikgurus aus Kalifornien mit ihren Voodoo-Karten noch für Freudenschreie sorgen konnten, sind vorbei.

3dfx steigt aus!

Bernd Holtmann
Redakteur Hardware

Hey, maybe we could use it for games!" So endete einer der Fernsehspots, die vor eineinhalb Jahren im amerikanischen Fernsehen die Voodoo3-Chips beworben haben. Mit ihren aktuellen VSA-100-Chips verlässt 3dfx nun aber den Pfad, der eigentlich in die Spielewelt der Zukunft führen sollte. Vor kurzem hat sich die Firma nämlich entschieden, die geplante Voodoo5 6000 mit vier parallel arbeitenden Grafikchips und 128 MByte Grafikspeicher nicht auf den Markt zu bringen und für ihre Tochterfirma zu lizenzieren. Eigentlich schade, denn einige Spieler hätten sich mit der sündhaft teuren Platine bestimmt gern den PC veredelt. Aber was genau ist passiert? Man hat bei 3dfx anscheinend registriert, dass das Projekt bisher zu viel Geld geschluckt hat. Die Produktion hatte sich wegen mehrerer Pannen in die Länge gezogen - und wurde immer teurer. Wenn die Kartoffel zu heiß ist, dann lässt man sie also besser fallen. Kurz nach der Entscheidung hat sich 3dfx entschlossen, künftig nur noch eingeschränkt selbst Grafikkarten herzustellen. Die Platinenfabrik in Mexiko steht wegen zu hoher Kosten zum Verkauf und zukünftige Grafikchips werden zusätzlich noch an spezialisierte Platinenlöter in Mexico oder Taiwan ausgeliefert. Welche Hersteller sich nach der langen Flaute wieder Grafikchips von 3dfx auf ihre Grafikkarten löten werden, steht bis jetzt noch nicht fest. Bleibt abzuwarten, wer sich da noch traut.

3dfx baut keine Grafikkarten mehr – die Voodoo5 6000 ist also tot!

Die Weltmeister-Tastatur

Keybo.de baut eine hochwertige Tastatur im Schumi-Design.

Bisher hatte die Firma Keybo.de lediglich Fan-Tastaturen für diverse Fußballklubs hergestellt. Neben den farblich veränderten Keyboards für Fans von Borussia Dortmund, Hertha BSC, 1. FC Nürnberg und dem Hamburger SV gibt es ab jetzt auch die Michael-Schumacher-Tastatur im Weltmeister-Layout. Als Basis greift keybo.de auf die Professional-Line-Tastaturen von Cherry zurück. Die Kosten belaufen sich für die mausgraue Standardausführung bereits auf rund 80 Mark. Die Keybo.de-Tastaturen kosten je 98 Mark.

■ HERSTELLER **Keybo.de** ■ TELEFON **(01805) 76 50 00** ■ WEBSEITE **www.keybo.de**



■ OLEE, OLEEE! Die farbigen Cherry-Tastaturen bietet keybo.de auch in den Farben diverser Fussballclubs wie Borussia Dortmund an.

Rüttel-GamePad

ThrustMasters Gamepad kann ForceFeedback

ThrustMaster hat rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft ein brandneues GamePad auf den Markt gebracht. Das FireStorm Dual Power Gamepad besitzt eingebaute Motoren, die mit mit entsprechender Spieleunterstützung auch die bekannten ForceFeedback-Rüttelfunktionen unterstützen. *In Need for Speed: Porsche* spüren Sie also den laufenden Motor und harte Bremseinlagen. Damit Sie auch keine Steuerprobleme bekommen, hat das FireStorm 13 Feuerknöpfe, ein digitales Steuerkreuz und zwei analoge Mini-Joysticks. Über die ThrustMapper3-Software können Sie die Force-Feedback-Effekte testen und die Feuerknöpfe mit Tastaturbefehlen belegen. Mit den analogen Mini-Sticks können Sie in Spielen auch Mausbewegungen emulieren, was vor allem in Actionspielen sehr hilfreich sein kann. Das FireStorm Gamepad gibt es seit Anfang November im Handel und kostet 89 Mark.

■ HERSTELLER **ThrustMaster** ■ TELEFON **(09122) 88 60**
■ WEBSEITE **www.thrustmaster.com**



■ STARKE EFFEKTE Das FireStorm Dual Power Gamepad besitzt zwei Motoren, über die es ForceFeedback-Effekte in unterstützten Spielen herstellen kann.

Schleifgerät

Rettet verkratzte CDs und DVDs



■ SCHLEIFMEISTER Durch seine sanfte und gleichmäßige Schleiftechnik kann der GameDoctor verkratzte CDs und DVDs retten.

Es ist schon ärgerlich, wenn eine Spiele-CD durch Kratzer unlesbar geworden ist. Mit dem neuen GameDoctor können Sie verkratzte CDs und sogar DVDs auf sanfte Art wieder funktionstüchtig machen. Mit der Maschine schleifen Sie einen geringen Teil der Oberfläche ab. Nachdem Sie die Schillerscheibe dann mit dem beigelegten Poliertuch nachbearbeitet haben, ist sie fast wie neu. Bei tiefen Furchen oder durch Hitze verbogenen Silberlingen muss aber selbst der GameDoctor passen. Für 150 Mark können Sie sich mit dem GameDoctor vor dem einen oder anderen Ersatzkauf schützen.

■ HERSTELLER **KMS** ■ TELEFON **(02273) 939 40**
■ WEBSEITE **www.gamedoctor.de**

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 – NEU – Vormonat: -
C&C: ALARMSTUFE ROT 2
(Westwood/Electronic Arts)

LEISE RIESELT DER SCHNEE Das Thermometer zeigt kuschelige minus 20 Grad, Russen und westliche Alliierte bewerfen sich in Sibirien mit Schneebällen. Na dann, frohes Fest!



2 – (gleich) – Vormonat: 2
DIABLO 2
(Blizzard/Havas Interactive)

VOM HIMMEL HOCH kamen einst die Erzengel, um den Teufel zu besiegen. Tja, und heute muss man sich um alles selber kümmern!

3 – NEU – Vormonat: -
BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN
(BioWare/Virgin Interactive)

JAUCHZET, FROHLOCKET, Ihr Rollenspieler! Denn laut Aussagen von BioWare wird es mindestens ein Add-On geben.

4 – (gleich) – Vormonat: 4
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
(Ensemble Studios/Microsoft)

O TANNENBAUM, ich brauche dein Holz leider für eine Palisade. Wäre ja doof, wenn wilde Eroberer unsere Weihnachtsfeier stören!

5 – ▼ – Vormonat: 2
SUDDEN STRIKE
(Fireglow/CDV)

WIE SOLL ICH DICH EMPFANGEN und wie besieg ich dich? Eine Frage, die Echtzeitstrategen in CDVs Bestseller beschäftigt.

6 – ▼ – Vormonat: 5
DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN
(Maxis/Electronic Arts)

STILLE NACHT – von wegen! Echte Sims drehen zu später Stunde erst voll auf und wählen die geheime Berufskarriere als Partylöwe.

7 – ▼ – Vormonat: 6
DIE SIMS
(Maxis/Electronic Arts)

IHR KINDERLEIN KOMMET alle regelmäßig in die Schule, sonst kriegt ihr die Rute zu spüren und müsst auf die Militärakademie.

8 – (gleich) – Vormonat: 8
UNREAL TOURNAMENT
(Epic/Infogrames)

O DU FRÖHLICHE Fraggerei! Zum Fest ist der Mod „Gingerbread" geplant, bei dem sich die Spieler mit Pfefferkuchen bewerfen.



9 – ▼ – Vormonat: 4
AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)

ES IST EIN ROS' ENTSPRUNGEN, oder war es ein Ross? Keine Ahnung, jedenfalls sitzen Ritter drauf und machen alle Gegner platt.





10 – NEU – Vormonat: -
FIFA 2001
(EA Sports/Electronic Arts)

ALLE JAHRE WIEDER erscheint ein neuer Teil ohne konfigurierbare Steuerung. Da möchte man vor Wut in einen Tannenbaum beißen.

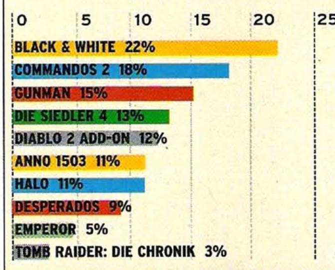


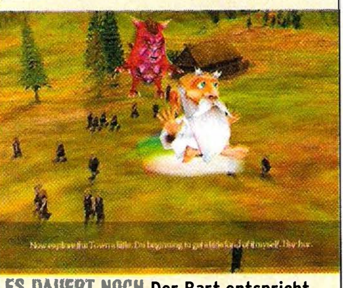
Platz	Veränderung	Vormonat	Spiel	Hersteller
11	▼	9	RCT: LOOPY LANDSCAPES	(Chris Sawyer/Hasbro Interactive)
12	▼	10	STAR TREK: VOYAGER - EF	(Raven/Activision)
13	▼	7	GRAND PRIX 3	(MicroProse/Hasbro Interactive)
14	▲	15	NHL 2001	(EA Sports/Electronic Arts)
15	NEU	-	MONKEY ISLAND 4	(LucasArts/Electronic Arts)
16	▼	11	HALF-LIFE (DT.)	(Valve/Havas Interactive)
17	▼	16	DEUS EX	(Ion Storm/Eidos)
18	NEU	-	RUNE	(Human Head/Take 2)
19	▼	12	CULTURES	(Funatics/THQ)
20	▼	14	HEAVY METAL F.A.K.K. 2	(Ritual/Take 2)

Platzierung – Veränderung zum Vormonat (▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen) – Platzierung vom Vormonat (Beispiel: 7 ▲ 11)



Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:





ES DAUERT NOCH Der Bart entspricht etwa der Wartezeit auf Black & White.

TOP 10 DEUTSCHLAND



Platz	Vormonat	Spiel
1	– 1	C&C: ALARMSTUFE ROT 2
2	▲ 3	FIFA 2001
3	NEU	FLUCHT VON MONKEY ISLAND
4	– 4	AGE OF EMPIRES
5	▼ 3	BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN
6	▲ 13	PULLERALARM
7	▼ 6	MOORHUHN 2
8	▲ 9	DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN
9	▼ 7	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
10	▼ 8	SUDDEN STRIKE

TOP 10 UK



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01
2	▼ 1	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
3	NEU	C&C: RED ALERT 2
4	NEU	FIFA 2000
5	NEU	SUDDEN STRIKE
6	▲ 7	THE SIMS
7	▼ 3	THE SIMS: LIVIN' IT UP
8	▼ 4	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
9	NEU	COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
10	▼ 2	BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

TOP 10 USA

Platz	Vormonat	Spiel
1	▲ 2	THE SIMS: LIVIN' LARGE
2	▲ 8	ROLLERCOASTER TYCOON
3	– 3	THE SIMS
4	▼ 1	THE SIMS: LIVIN' LARGE
5	– 5	ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES
6	▲ 14	UNREAL TOURNAMENT
7	NEU	COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
8	▼ 4	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERDRS
9	▼ 6	DIABLO 2
10	NEU	DEER HUNTER 4

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV UK sowie TopWare/GfK für die freundliche Unterstützung.

Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann schreiben Sie Ihr derzeitiges Lieblingsspiel auf eine Postkarte und schicken diese an:

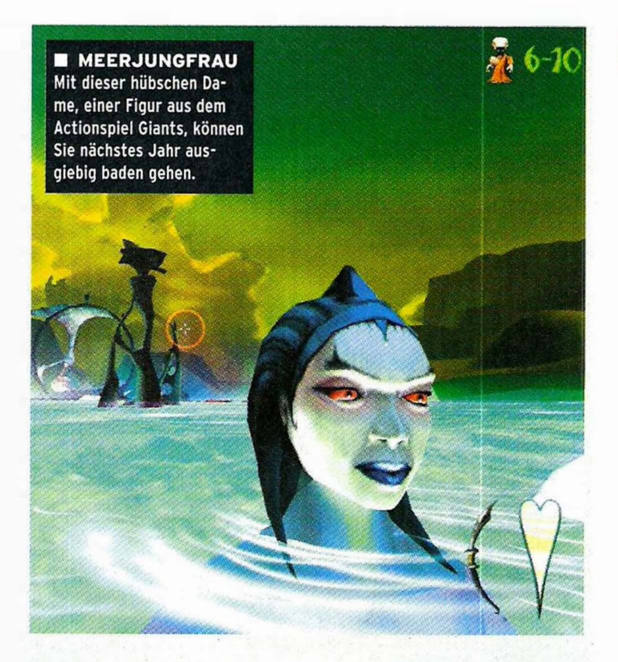
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Stichwort: Lesercharts
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Noch schneller geht's per Internet: www.pcgames.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Aktionsschluss: 15. Dezember 2000.

Die Warteliste im Dezember

Jeden Monat in PC Games: Die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



■ MEERJUNGFRAU
Mit dieser hübschen Dame, einer Figur aus dem Actionspiel Giants, können Sie nächstes Jahr ausgiebig baden gehen.

Veröffentlichungen des Monats

Fr 01.12.	Kommt doch: *JAGGED ALLIANCE* - Unfinished Business.
Fr 01.12.	Über Stock und Stein ins Regal: *COLIN MCRAE RALLY 2.*
Fr 01.12.	Schleicht gleich mit in die Shops: *DELTA FORCE 3.*
Do 07.12.	Die Action-Adventure-Saison beginnt: *AIKENS ARTIFACT.*
Fr 08.12.	Taktisch schießen lernen: mit dem neuen *PROJECT I.G.I.*
Fr 08.12.	Da lachen nicht nur die Hühner: *CHICKEN RUN* kommt.
Do 14.12.	*NO ONE LIVES FOREVER* mit Action und Modetipps.
Do 21.12.	Kein kindgerechtes Märchen: *ALICE* ballert jetzt im Wunderland.

Veranstaltungen und Termine

Fr 15.12.	Dortmund, Deathmatch gegen 500 andere (easy@xslan.de)
Fr 22.12.	Zürich, Österreich, 450 Netzwerkkämpfer (info@lan-session.ch)
Sa 23.12.	Diessen, Niederlande, 500-Mann-LAN (boneh@iname.com)

Action

Alice	Dezember 2000
Alone in the Dark 4	1. Quartal 2001
Blair Witch Project 3	Januar 2001
C&C: Renegade	1. Quartal 2001
Dragonriders of Pern	März 2001
Dungeon Siege	2. Quartal 2001
Duke Nukem Forever	2. Quartal 2001
Evil Dead	April 2001
Evil Twin	März 2001
Operation Flashpoint	1. Quartal 2001
Galleon	März 2001
Giants	1. Quartal 2001
Halo	4. Quartal 2001
Hidden & Dangerous 2	3. Quartal 2001
Loose Cannon	1. Quartal 2001
Mafia	März 2001
Max Payne	3. Quartal 2001
Obi-Wan	1. Quartal 2001
Oni	März 2001
Red Faction	Mai 2001
Team Fortress 2	2. Quartal 2001
Yager	4. Quartal 2001

Abenteuer

Anachronox	2. Quartal 2001
Armalion	4. Quartal 2001
Diablo 2: Expansion Set	2. Quartal 2001
Divinity	1. Quartal 2001
Gothic	1. Quartal 2001
Myst 3: Exile	1. Quartal 2001
Neverwinter Nights	Mai 2001
Planescape Torment 2	3. Quartal 2001
Pool of Radiance 2	1. Quartal 2001
Severance: Blade of Darkness	Februar 2000
Shadowbane	Juni 2001
Simon the Sorcerer 3D	Dezember 2000
Stonekeep 2	3. Quartal 2001
Stupid Invaders	Januar 2001
Summoner	April 2001
The REAL Neverending Story	1. Quartal 2001
Der Weg nach El Dorado	Dezember 2000

Sport

Anstoß Action	1. Quartal 2001
F1 Racing Championship	Februar 2001
NBA Live 2001	Januar 2001
Need for Speed: Motor City	1. Quartal 2001
Pro Rally 2001	Dezember 2000
Williams F1 Team Racer	1. Quartal 2001
World Sports Cars	2. Quartal 2001

Simulation

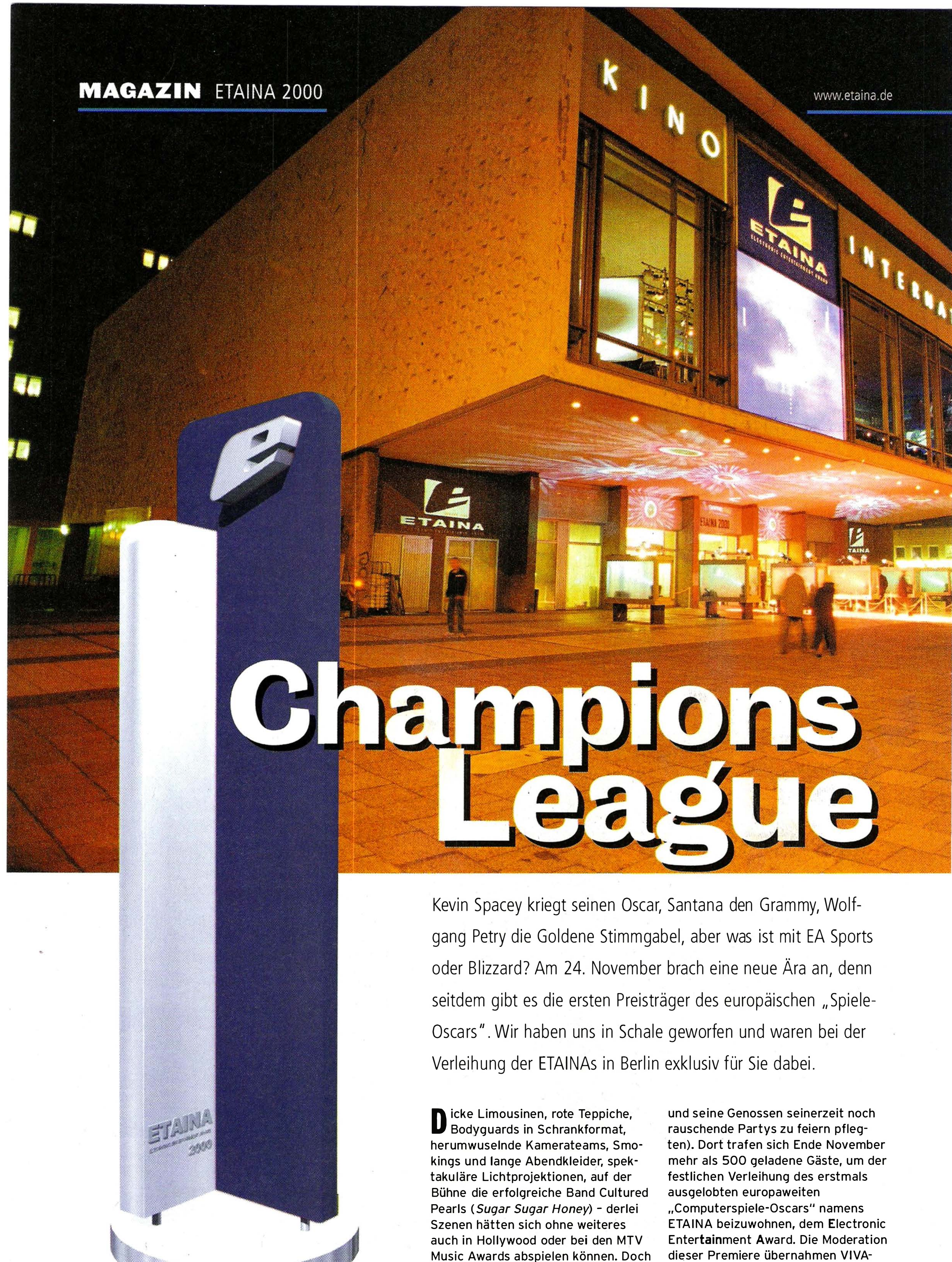
Aquanox	1. Quartal 2001
B1 - The Dark Space	1. Quartal 2001
Comanche 4	1. Quartal 2001
Freelancer	1. Quartal 2001
IL-2 Sturmovik	1. Quartal 2001
I-War 2	1. Quartal 2001
Mechwarrior 4	Januar 2001
Silent Hunter 2	1. Quartal 2001

Strategie

Anno 1503	2. Quartal 2001
Black & White	Februar 2001
Call to Power 2	Dezember 2000
Commandos 2	März 2001
Der Clou 2	1. Quartal 2001
Der Industriegigant 2	1. Quartal 2001
Der Patrizier 2	Dezember 2000
Desperados	März 2001
Die Siedler 4	Dezember 2000
Empire Earth	2. Quartal 2001
Republic: The Revolution	1. Quartal 2001
Star Trek: Away Team	1. Quartal 2001
Three Kingdoms	1. Quartal 2001
Unborn	1. Quartal 2001
WarCraft 3	2001
Warrior Kings	2. Quartal 2001
Wiggles	2. Quartal 2001
Z2	1. Quartal 2001



■ QUANTENSPRUNG
Empire Earth wird der Strategie nötige Innovationen bescheren. Veröffentlichung: 2. Quartal 2001.



Champions League

Kevin Spacey kriegt seinen Oscar, Santana den Grammy, Wolfgang Petry die Goldene Stimmgabel, aber was ist mit EA Sports oder Blizzard? Am 24. November brach eine neue Ära an, denn seitdem gibt es die ersten Preisträger des europäischen „Spiele-Oscars". Wir haben uns in Schale geworfen und waren bei der Verleihung der ETAINAs in Berlin exklusiv für Sie dabei.

Dicke Limousinen, rote Teppiche, Bodyguards in Schrankformat, herumwuselnde Kamerateams, Smokings und lange Abendkleider, spektakuläre Lichtprojektionen, auf der Bühne die erfolgreiche Band Cultured Pearls (*Sugar Sugar Honey*) – derlei Szenen hätten sich ohne weiteres auch in Hollywood oder bei den MTV Music Awards abspielen können. Doch wir befinden uns im legendären Kino International in Ost-Berlin (wo Honni und seine Genossen seinerzeit noch rauschende Partys zu feiern pflegten). Dort trafen sich Ende November mehr als 500 geladene Gäste, um der festlichen Verleihung des erstmals ausgelobten europaweiten „Computerspiele-Oscars" namens ETAINA beizuwohnen, dem Electronic Entertainment Award. Die Moderation dieser Premiere übernahmen VIVA-Lady Nova Meierhenrich und Englands Teenie-Schwarm Scott Mills.



■ TEUFELSKERL Jens Schäfer von Havas präsentiert stolz den ETAINA für Diablo 2 als bestes Rollenspiel 2000.

■ THE AUDIENCE IS LISTENING Das Kino International war bis auf den letzten Platz gefüllt.

■ PREMIERE Das berühmte Kino International an der Karl-Marx-Allee in Ost-Berlin war Schauplatz der ersten ETAINA-Verleihung.

■ GEWONNEN! Die glücklichen Sieger wurden nicht nur mit Lob, sondern auch mit Glitzer-Konfetti überschüttet.

Die Sieger

PC-Spiele vorn: Das sind die Gewinner der 16 Kategorien!

BESTES ACTION-SPIEL
Deus Ex (PC)

BESTES ADVENTURE
Perfect Dark (N64)

BESTE HAUPTFIGUR
Pikachu aus Pokémon (Game Boy Color)

BESTES PRÜGELSPIEL
Dead or Alive 2 (PlayStation 2/Dreamcast)

BESTE MUSIK
Gran Turismo 2 (PlayStation)

BESTE GRAFIK
Heavy Metal F.A.K.K. 2 (PC)

BESTES ONLINE-SPIEL
Everquest (PC)

BESTES RACING-GAME
Colin McRae Rally 2.0 (PC/PlayStation)

BESTES ROLLENSPIEL
Diablo 2 (PC)

BESTE SIMULATION
Gunship! (PC)

BESTE SOUNDEFFEKTE
Resident Evil Code: Veronica (Dreamcast)

BESTES SPORTSPIEL
ISS Pro Evolution (PlayStation)

BESTE STORY
Final Fantasy VIII (PlayStation)

BESTES STRATEGIESPIEL
Age of Empires 2 (PC)

INNOVATIVSTES SPIELDESIGN
Die Sims (PC)

BESTES SPIEL
Deus Ex (PC)

Richtungsweisend: Der ETAINA wird ab sofort jedes Jahr verliehen. Als Top-Favorit für das beste Spiel 2001 gilt schon jetzt Black & White.

In 16 Kategorien benannte eine internationale Jury (bestehend aus Chefredakteuren großer Spielemagazine aus ganz Europa, darunter PC Games) jeweils fünf Nominierungen. In stundenlangen und nicht immer konfliktfreien Debatten wurden dann die letztendlichen Sieger ermittelt. Nicht nur bei den *Big Brother*-Nominierungen ist die Zuschauerstimme oft das entscheidende Zünglein an der Waage, sondern auch bei ETAINA: In der wichtigsten Kategorie „Best Game" hatten zusätzlich unsere Leser eine der acht Stimmen.

Vom Start weg konnte man die Spannung im Festsaal förmlich knistern hören, denn bis zur Öffnung der versiegelten Umschläge auf der Bühne waren nur den Jury-Mitgliedern die Preisträger bekannt. Die Trophäe für das beste Spiel ging überraschend an ION Storm und Eidos: Warren Spectors Action-Knüller *Deus Ex* setzte sich mit hauchdünnem Vorsprung gegen starke PC-Konkurrenten wie *Die Sims* oder *Diablo 2* durch. Gleichzeitig kassierte *Deus Ex* auch den ETAINA in der Kategorie „Bestes Action-Spiel". Wenn Sie nach einem Blick auf die 16 Gewinner der Meinung sind, *Baldur's Gate 2* hätte doch viel eher den Preis für das beste Rollenspiel verdient als *Diablo 2*, dann sei Ihnen gesagt, dass nur Spiele berücksichtigt werden konnten, die bis September 2000 auf dem Markt waren.

Bereits auf der anschließenden Party liefen die ersten Wetten, wer im nächsten Jahr die Trophäen mit nach Hause nehmen darf: Peter Molyneux für *Black & White*? Die Perez-Brüder von Pyro Studios für ihren potenziellen Taktik-Hit *Commandos 2*? Wenn Sunflowers (*Anno 1503*), Massive (*Aquanox*) oder Spellbound (*Desperados*) ihre Terminzusagen halten, könnte es sogar erstmals eine deutsche Spieleschmiede treffen.

Petra Maueröder

Gastspiel

Ein kleiner Auszug aus der langen Gästeliste:

3dfx, Activision, Acclaim, Alternate, Amazon, AMD, AOL, Ascaron, ATI, Blue Byte, CDV, Codemasters, Crave, Disney Interactive, Ebay, Eidos, Electronic Arts (Westwood, Maxis, EA Sports), Elsa, Empire, Gameplay, Guillemot, Hasbro Interactive (MicroProse), Havas Interactive (Blizzard, Sierra), Heart-Line, Infogrames, Ikarion, Innonics, Interact, JoWood, Koch Media, Konami, Lego Media, Lycos, Massive Development, Mattel Interactive, Microsoft, MTV, neo Software, Phenomedia, Nintendo, Pro Sieben, Ravensburger Interactive, RTL 2, Sega, Software 2000, Sony, Square Europe, Sunflowers, Swing! Entertainment, Take 2 Interactive, Terratools, TerraTec, THQ, T-Online, Trinode, Ubi Soft, Virgin Interactive, Yager Development, Yahoo Deutschland uvm.

Mit freundlicher Empfehlung

Der PC-Games-Führer durch die Weihnachts-Wunderwelt der Spiele: Unsere Redakteure geben höchstpersönliche Empfehlungen ab, damit Sie auch wirklich nur die derzeit besten Spiele für die Feiertage einkaufen. Dazu: Streng ausgewählte Hardware-Empfehlungen zum Wünschen und Schenken und eine noch nie da gewesene Gewinnaktion.

Hohoho, waren Sie auch wirklich brav? Wenn ja, dann halten wir vielleicht eine tolle Überraschung für Sie parat. Denn unter dem Motto „Schöne Bescherung" besucht Sie mit etwas Glück der Weihnachts-Rossi. Live! Bei Ihnen zu Hause! An Bord hat er einen großen Jutesack, prall gefüllt mit PC-Spielehits – natürlich rechtzeitig vor dem Fest.

Und so machen Sie mit:

Rufen Sie uns an und verraten Sie uns, warum ausgerechnet Sie vom Weihnachtsrossi beschert werden wollen. Damit er auch das Richtige für Sie einpackt, melden sich – falls Sie gewonnen haben – seine fleißigen Helferlein bei Ihnen und notieren Ihre Wünsche.

- **Gewinn-Hotline: 0190-08 58 72**
  (DM 1,50 + 24 Pfennige pro Minute)
- Oder schreiben Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Weihnachts-Rossi, Roonstraße 21, D-90429 Nürnberg
- Auch per E-Mail können Sie teilnehmen: weihnachtsrossi@pcgames.de (Name und Anschrift nicht vergessen!)
- Oder Sie klinken sich auf unserer Website ein: www.pcgames.de

Das PC-Games-Team wünscht Ihnen viel Glück!

Teilnahmebedingungen:
1. Aktionsschluss: Freitag, 15. Dezember 2000
2. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
3. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich.
4. Der Gewinner wird telefonisch benachrichtigt.
5. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



PETER KUSENBERG

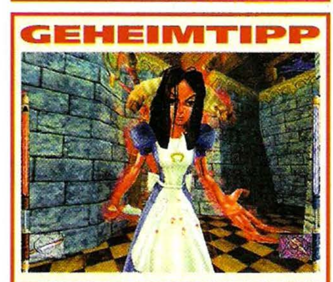
SUPERTIPP



Deus Ex

Wer volljährig ist, *Half-Life* und *Dark Project* mag sowie auf Science-Fiction-Filme à la *Matrix* steht, wird *Deus Ex* lieben. J. C. Denton ist der coolste Agent, der je in einem PC-Spiel aufgetreten ist: Sie bewegen sich durch ein komplexes Szenario, in dem Sie Ihre Fähigkeiten ausbauen und nach eigenem Ermessen auf die Umgebung reagieren können.

GEHEIMTIPP



American McGee's Alice

Sie kennen jemanden, der Romane von H. P. Lovecraft verschlingt und der das Action-Adventure *Heavy Metal F.A.K.K. 2* in einer Nacht durchspielte? Für ihn ist das abgedrehte Abenteuer um die kleine Alice genau das Richtige. Das Spiel basiert auf dem mit Logikrätseln gespickten Buch „Alice im Wunderland" von Lewis Carroll.

HARDWARETIPP



Plantronics HS1

Stille Nacht – heilige Nacht: nicht für mich. Das HS1-Headset von Plantronics ist meiner Meinung nach die beste Weihnachtswahl. So kann ich mich mit meinen Online-Kollegen ohne Probleme in die Spielewelten von *Counter-Strike* stürzen, ohne dass meine Anverwandten sich über eine zu laute Soundkulisse beschweren könnten.



ANDREAS SAUERLAND

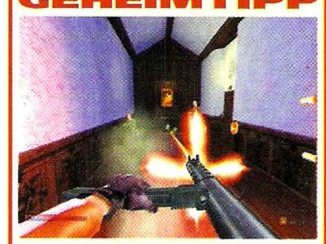
SUPERTIPP



Diablo 2

Eigentlich wäre *Diablo 2* das perfekte Geschenk. Schicke Verpackung, schön viel drin – und dass das Spiel selbst absolut süchtig machend und empfehlenswert ist, braucht nicht mehr extra erwähnt zu werden. Das Problem: Den Beschenkten werden Sie lange Zeit nicht mehr treffen. Außer, Sie verabreden sich im Battle.net.

GEHEIMTIPP



No One Lives Forever

Die coole Cate Archer als Präsent, vielleicht in Verbindung mit einem schicken Austin-Powers-Video, und der Abend ist gerettet. Für mich war *NOLF* die Überraschung des Jahres: Humorvoll, originell und temporeich wie kein anderer Shooter dieses Jahr. Und die schrill-bunte Verpackung passt natürlich perfekt unter jeden Weihnachtsbaum.

HARDWARETIPP



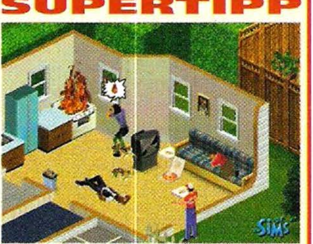
Diamond Rio 600

Mit seinen 32 MByte ist mein Lieblings-mp3-Player zwar etwas untermotorisiert, dafür kann ich das gute Stück über seinen Huckepack-Anschluss auf satte 372 MByte aufrüsten – und da kann man schon einige mp3-Songs drauf lassen. Für den morgendlichen Spaziergang durch den Schnee bis zur Arbeit reicht mir das allemal.



PETRA MAUERÖDER

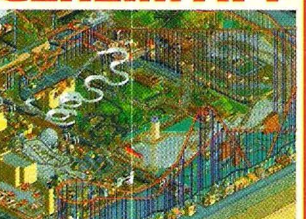
SUPERTIPP



Die Sims

Ebru, Dani und Hanka setzen die Küche unter Wasser und Harry lümmelt bräsig im Whirlpool – zumindest in meiner *Sims*-Variante des Big-Brother-Containers. Intrigen, Flirts, Streitereien, Versöhnungen – mit diesen Alltäglichkeiten halten mich *Die Sims* noch immer erfolgreich von den Übertragungen des TV-Dramas aus Köln-Hürth ab.

GEHEIMTIPP



Rollercaster Tycoon: 2. Add-On

So ein fieser Zeitkiller ist mir in all den Jahren noch nicht untergekommen: Es ist schlicht unmöglich, sich ohne triftigen Grund von den eigenkonstruierten Achterbahnen dieses Freizeitpark-Aufbauspiels loszureißen. Die Zusatz-CD enthält viele neue Missionen, darunter auch die Möglichkeit, bekannte Anlagen (Heide-Park) nachzubauen.

HARDWARETIPP



Microsoft Strategic Commander

Ich empfehle den Strategic Commander von Microsoft. Der dunkelgraue Spielgehilfe führt zuvor definierte Tastaturkombos aus und erlaubt mir zum Beispiel in *Age of Empires 2* den Bau einer kompletten Basis per Knopfdruck. Und da besonders über die Feiertage viele Leute online spielen, hätte ich mit dem StratCom einen dicken Vorteil!



RÜDIGER STEIDLE

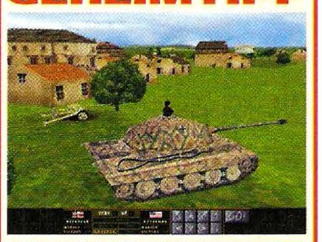
SUPERTIPP



B-17 Flying Fortress 2

Für Simulanten war 2000 kein goldenes Jahr. Dass Hobbypiloten Weihnachten trotzdem über den Wolken schweben, dafür sorgt neben dem *Combat Flight Simulator 2* vor allem *B-17* von MicroProse. Der Bombersimulator glänzt durch bislang ungesehene Detailtreue und innovative Features wie das Crew-Management.

GEHEIMTIPP



Combat Mission

Mein Geheimtipp für Hardcore-Strategen ist das von einem unabhängigen US-Entwicklerteam produzierte *Combat Mission: Beyond Overlord.* In Sachen Spieltiefe und Spannung ist das Taktikspiel ungeschlagen. Einsteiger sollten um den Komplexitätsbrocken einen Bogen machen. Das Programm gibt's im nur Internet unter www.battlefront.com.

HARDWARETIPP



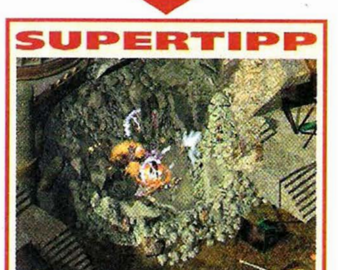
Microsoft IntelliMouse Explorer

Ich hätte gern die optische Maus von Microsoft als Christbaumschmuck. Der Vorteil: leuchtet in hübschem Blutrot und lässt sich auch in 3D-Shootern gut einsetzen. Da ich Rechtshänder bin und meine Hände nicht sonderlich klein sind, ist die graue Maus für mich wohl die beste Wahl.



GEORG VALTIN

SUPERTIPP



Baldur's Gate 2: Schatten von Amn

Wenn Ihre Freunde mit dem Weihnachtstrubel nichts am Hut haben, schenken Sie ihnen *Baldur's Gate 2*. Wer einmal mit dem Meisterwerk begonnen hat, klinkt sich komplett aus dem Alltagsleben aus. Kein Wunder, denn all die Überraschungen, Emotionen und Intrigen sind perfekt inszeniert.

GEHEIMTIPP





Nox

Ihre Bekannten stehen auf *Diablo 2*, haben sich aber inzwischen an der Teufelshatz satt gespielt? Dann sollten Sie ihnen *Nox* auf den Gabentisch packen. Das Spielprinzip gleicht dem von *Diablo 2*, glänzt aber mit neuen Ideen, abwechslungsreichen Schauplätzen und hat obendrein eine wesentlich bessere Grafik – für schlappe 30 Mark!

HARDWARETIPP



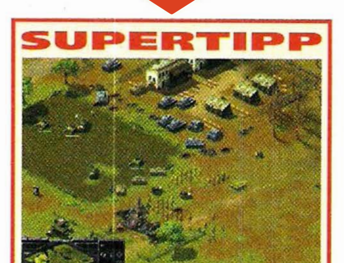
Razor Boomslang Mouse

Auf meinem Wunschzettel steht die Razor Boomslang 2000 von kärna – die einzige kugelgelagerte Maus, die eine Auflösung von 2.000 DPI schafft sowie fünf Maustasten und ein Wheel hat. Ein Glück, dass man nicht auf den Preis achten muss, wenn man sich beschenken lassen will: die Boomslang 2000 kostet nämlich rund 200 Mark.



SASCHA GLISS

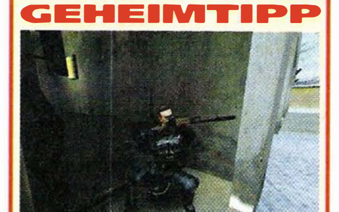
SUPERTIPP



Sudden Strike

Mein persönlicher Favorit des Jahres 2000 bietet weder aufwendige 3D-Grafik noch ein revolutionäres Spielprinzip, *Sudden Strike* lässt sich am ehesten als „Panzer General in Echtzeit" charakterisieren. Trotzdem fesselte mich der Strategiehammer nächtelang an den PC. Toll: die äußerst detailverliebte Grafik und die knackigen Missionen.

GEHEIMTIPP

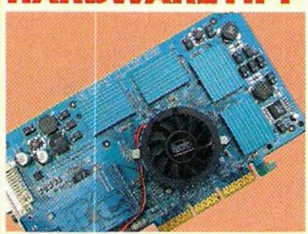


Project IGI

Noch vor wenigen Monaten hätte ich auf *Project IGI* keine müde Mark gesetzt. Die Testversion des Taktik-Shooters zwang mich zum Umdenken: Die Simulationsexperten von Innerloop haben sich, inspiriert von Titeln wie *Counter-Strike*, selbst übertroffen. Aufgrund des Schwierigkeitsgrads werden selbst Profis lange an der Kampagne knabbern.



HARDWARETIPP



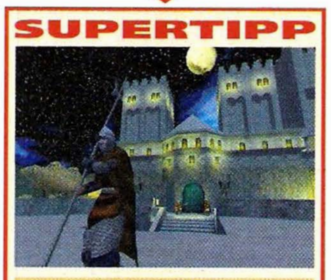
Hercules 3D Prophet II Ultra

Um zumindest grafiktechnisch auf dem neuesten Stand zu sein, wünsche ich mir die 3D Prophet II Ultra von Hercules (GeForce2 Ultra). Das gute Stück ist mit 1.250 Mark Anschaffungskosten zwar teuer, hat aber auch einen TV-Ausgang und beglückt mich deshalb über die Feiertage mit kristallklarem DVD-Playback auf meinem Fernseher.



DANIEL KREISS

SUPERTIPP



Vampire

In *Baldur's Gate 2* wird gerätselt, in *Diablo 2* gehackt. Irgendwo dazwischen ist das höchst eigensinnige aber ebenso geniale *Vampire* angesiedelt: Die Mixtur vermischt nicht nur Action und Rollenspiel, sondern auch das Mittelalter mit unserer Neuzeit. Wer einmal Blut geleckt hat, mag den Vampir definitiv bis zum Ende begleiten.

GEHEIMTIPP



Rune

Der bullige Klingenschwinger Ragnar mäht nordländische Kreaturen im Sekundentakt nieder – und macht dabei dank glänzender Grafikpracht eine tolle Figur. Damit das umfangreiche Scharmützel nicht im Wust der Weihnachtstitel untergeht, empfehle ich allen Wikinger-Fans, den örtlichen Händler um ein *Rune*-Exemplar zu erleichtern.

HARDWARETIPP



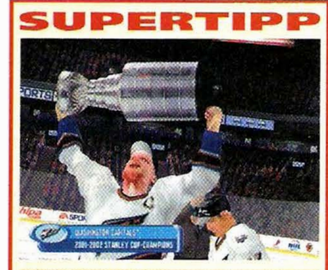
Olympus EyeTrek Brille

Ohne Platz für eine Leinwand wünscht man sich die Olympus EyeTrek Brille. Die gaukelt mit hochauflösenden LCD-Displays vor, ich säße in zwei Metern Abstand vor einer großen Leinwand mit 1,3 Metern Diagonale. Dann wird die Brille am TV-Ausgang der Grafikkarte angestöpselt, der Kopfhörer aufgesetzt und eine Runde *Rune* gezockt.



FLORIAN STANGL

SUPERTIPP



NHL 2001

Wer den Stanglnator kennt, weiß inzwischen, was er jedem Zocker empfiehlt: Natürlich die neueste *NHL*-Version von EA Sports. Der 2001er-Jahrgang ist besonders gut gelungen, dank vieler spielerischer Neuerungen und der tollen Grafik. Inzwischen spiele ich meine dritte Saison – dass der Stanley Cup auch diesmal mir gehört, ist Ehrensache.

GEHEIMTIPP



Majesty

Der Stangl empfiehlt ein Strategiespiel? Ja, und ich habe keinen anderen Titel außer *NHL* so intensiv gespielt wie *Majesty*. Das liegt eigentlich nur an der entspannenden Spielgeschwindigkeit, bei der man auch mal Zeit zum Zuschauen, Entspannen und Nachdenken hat. Übermäßig abwechslungsreich ist es nicht, aber schön unterhaltsam.

HARDWARETIPP



360 Modena

Wenn die winterlichen Verhältnisse die Ausübung des Rennsports auf den Autobahnen verhindern, dann möchte ich mich wenigstens per PC auf die Piste begeben. Das 360 Modena Pro mit seinen vier Schaltwippen, den standfesten Pedalen und dem Extra-Schalthebel ist dafür die beste Wahl – in Verbindung mit *Need for Speed: Porsche* natürlich.



Spätaussiedler

Winterzeit – Siedlerzeit: In Kürze dürfen Sie wieder Tausende der kleinen Kerle für sich schuften lassen.

■ ENTWICKLER **Blue Byte** ■ ANBIETER **Blue Byte** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Januar 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

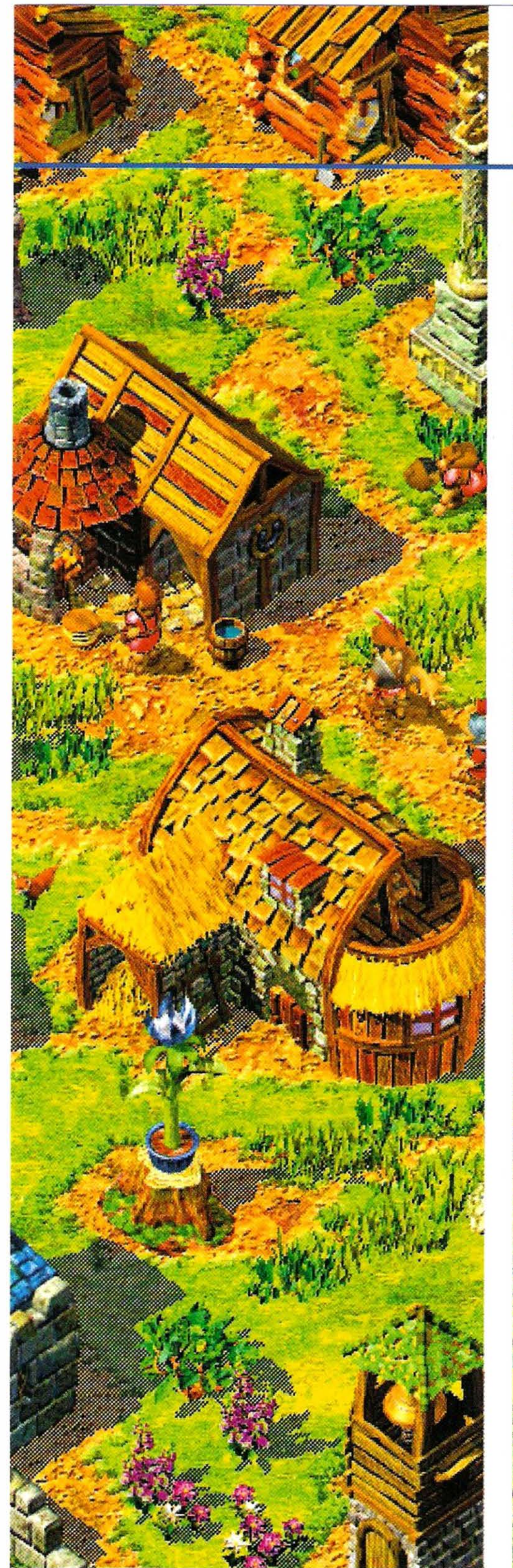
QUICKIE

Warum die Verspätung? Auch wenn *Siedler 4* sicherlich auf vielen Wunschzetteln ganz oben steht: Aus Rücksicht auf die vielen hunderttausend Fan's konnten es sich die Entwickler trotz der finanziellen Verlockungen des Weihnachtsgeschäfts nicht erlauben, ein womöglich fehlerhaftes und unausgewogenes Spiel zu veröffentlichen.

Es hätte so schön werden können: Draußen dicke Schneeflocken, Sie in der warmen Stube, eine große Tasse dampfenden Kakaos neben sich und auf dem Bildschirm herumwuselnde Römer, Maya und Wikinger. Warum sich die Siedler erst Anfang 2001 auf Ihrer Festplatte niederlassen und auf welche Neuheiten Sie sich freuen können, lesen Sie in unserer großen Weihnachts-Titelstory.

Blue Byte Software gibt bekannt, dass sich die Veröffentlichung der strategiegeladenen Wirtschaftssimulation *Die Siedler IV* verzögern wird", heißt es in der Pressemitteilung, die Mitte November 2000 zur Gewissheit machte, was viele *Siedler*-Fans nach der überraschenden Absage des Online-Beta-Tests ohnehin schon befürchtet hatten. Gleichzeitig gab es nicht zuletzt in der PC-Games-Redaktion ein befreites Aufatmen, denn nichts wäre schlimmer gewesen als eine überstürzte Husch-husch-Hauruck-Aktion, um ja das Weihnachtsgeschäft noch mitzunehmen. Jetzt hat die Blue-Byte-Mannschaft genügend Zeit, um das Spiel ausgiebig zu testen – schließlich gibt es schon mehr als genug Spiele, bei denen zeitgleich neben dem Spiel auch ein erster Patch veröffentlicht wird. Selbst eine für Qualität bekannte Software-Schmiede wie Blue Byte ist davor – siehe *Battle Isle: Der Andosia-Konflikt* – nicht gefeit.

Damit Sie auf den Verkaufsstart im Januar 2001 optimal vorbereitet sind, haben wir *Die Siedler 4* in all seinen Bestandteilen auseinander genommen. Vorweg: An den Grundfesten der Siedelei hat sich nichts geändert – noch immer stellen Holzfällerhütten, Sägewerke, Bäckereien, Burgen und



Nur die Römer werden aus Siedler 3 übernommen: Maya und Wikinger verdrängen Ägypter und Asiaten.

Wohnhäuser die Eckpfeiler des mehrfach überarbeiteten Spielprinzips dar. Weil so viele Abläufe ineinander greifen, muss es wirklich überall „rund" laufen: Stockt der Nachschub an Brot, Fleisch oder Fisch, lungern die Bergleute vor den Minen herum, was wiederum dazu führt, dass Eisenschmelzen sowie Waffen- und Werkzeugschmiede auf dem Trockenen sitzen. Die Folge: Die Armee kann nicht mit Soldaten aufgestockt werden und Getreidebauern warten vergeblich auf Sensen – klar, dass dadurch Müller und Bäcker ausgebremst werden.

Im Gegensatz zu *Die Siedler 3*, das sich stellenweise mehr wie ein Echtzeitstrategiespiel à la *Age of Empires 2* und weniger wie ein gemütliches Aufbauspiel präsentierte, ist der Aufbau einer funktionierenden Wirtschaft wichtiger denn je. Im fertigen Handbuch, das PC Games bereits vorliegt, heißt es nicht ohne Grund gleich zu Beginn: „Ein wesentlicher Unterschied zu *Die Siedler* ist, dass der Aufbau einer blühenden Siedlung gegenüber den Kämpfen an Bedeutung gewonnen hat". Der Trick von Spieldesigner Hans-Jürgen Brändle: Die Kampfkraft Ihrer Siedler bemisst sich nicht länger nach der Anzahl der Goldbarren auf heimischem Boden, sondern nach dem Wert Ihres Reichs; wer die meisten Bretter und Steine verbaut, ist also klar im Vorteil. Zierobjekte wie Statuen, Arkaden, Blumenbeete und Parkbänke (!) steigern die Motivation zusätzlich.



Mit Ausnahme der Soldaten werden die pummeligen Maya, Wikinger und Römer auch künftig nicht direkt gesteuert. Wenn Sie den Auftrag zum Bau eines Sägewerks erteilen, setzen sich Bauarbeiter, Planierer und Träger automatisch in Bewegung. Verändern Sie Prioritäten zugunsten einzelner Baustellen, so beschleunigen Sie damit die Errichtung dringend benötigter Häuser. Auch für andere Bereiche – etwa die Frage, ob vorzugsweise Waffen- oder Werkzeugschmieden mit Eisen beliefert werden sollen – lassen

Das Dunkle Volk

1. Der Dunkle Tempel ist das Hauptquartier des Dunklen Volkes.

2. Ein Dunkler Gärtner pflanzt Schattenkraut, das alles Grüne und Lebende vernichtet.

3. In den Pilzfarmen wachsen Dunkle Pilze, die der Mana-Produktion dienen. Bevor Sie den Tempel angreifen können,müssen zunächst die Pilzfarmen vernichtet werden.

4. Schamanen entführen Ihre Siedler und machen sie zu Sklaven, die den ganzen Tag Pilze polieren müssen.

5. Die gefährlichen Kampfeinheiten des Dunklen Volkes sind ausschließlich auf Zerstörung aus.

6. Um die Pilze zu zerstören, muss Ihr Gärtner das Land rekultivieren.



ORIENTIERUNGSLAUF Per Mausklick hüpfen Sie von einem Gebäudetyp zum nächsten. Bei Mega-Siedlungen hilft die „Suche-Siedler-Funktion".

Wenn die Siedler nicht gerade gegeneinander kämpfen, bekriegen sie das fiese Dunkle Volk.

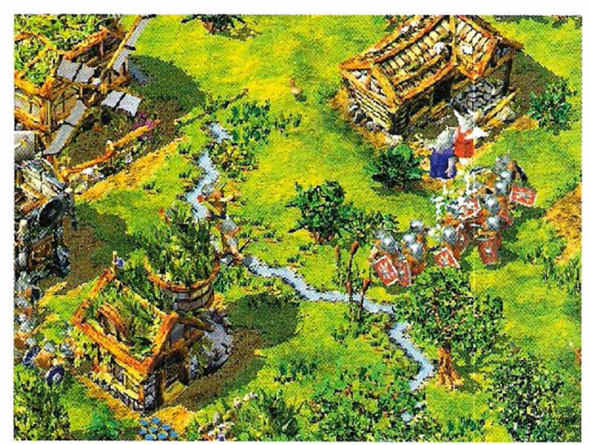
sich solche Einstellungen treffen. Frische Siedler erzeugen Sie, indem Sie Wohnhäuser für 10, 20 oder 50 Personen bauen. Meistens können Sie das Gebäude anschließend wieder abreißen, weil die Handwerker in ihren angestammten Hütten (also der Metzger in der Metzgerei) und die Soldaten in den Kasernen nächtigen. Lediglich Träger, Planierer und Maurer benötigen ein Quartier in Wohnhäusern.

Langfristig kommt selbst der friedlichste *Siedler*-Anführer nicht darum herum, sein Staatsgebiet mittels Burgen und Türmen auszuweiten. Sei es, um ein Gebirge für den Abbau von Erzen und Kohle zu erschließen, einen fischreichen See beziehungsweise die Meeresküste zu erreichen oder Platz für neue Gebäude zu schaffen. Damit Sie nicht gleich nach wenigen Spielminuten über Ihre Nachbarn herfallen, ist die Kampfstärke der Soldaten auf fremdem Terrain zu Beginn des Spiels deutlich niedriger als auf eigenem Grund und Boden. Im Klartext: Ohne eine gewisse Mindestgröße Ihrer Siedlung brauchen Sie erst gar nicht auf die Idee zu kommen, feindliche Burgen und Kasernen anzugreifen. Im Ernstfall verteidigen Sie sich mit Schwertkämpfern, Bogenschützen, Kriegsmaschinen und neuerdings Kriegsschiffen, die das bisherige Kontingent – Fähren und Transportschiffe – ergänzen. Kriegsmaschinen und Schlachtschiffe teilen sich die gleichen Waffen: Die Römer bestücken ihre Galeeren mit Steinschleudern, Maya setzen auf Feuerbälle und die Wikinger verfügen mit Thors Hammer über eine blitzschleudernde Waffe. Und ja, Türme in Ufernähe lassen sich von den Schiffen aus angreifen. Zusätzlich verfügt jedes Volk über eine ihm eigene Spezialeinheit. Die Maya etwa haben Blasrohrkämpfer in ihren Reihen, die mit Giftpfeilen jeden Feind für eine gewisse Zeit schachmatt setzen. Das Aufwerten von Soldaten wurde abgeschafft: Die Kampfstärke wird bereits bei der Ausbildung in der Kaserne in drei Stufen festgelegt – je stärker, desto teurer. Ein Stufe-2-Soldat kostet ein Goldstück, ein Stufe-3-Kämpfer noch mal so viel.

Das Magiesystem funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip wie in *Siedler 3*. In kleinen Tempeln werden Wein, Tequila oder Met geopfert; je mehr, desto größer der Mana-Vorrat – Voraussetzung dafür, dass die Priester acht Zaubersprüche ausführen können. Jedes Volk hat seine ureigenen magischen Formeln – die Römer können sich etwa Fischreichtum herbeiwünschen, die Maya schwören auf



BOCK ZUM GÄRTNER Der Dunkle Gärtner hasst alle Bäume, Blumen und Tiere.



WALHALLA, WIR KOMMEN Eine römische Legion fällt über das Wikingerdorf her und macht den wackeren Kriegern den Garaus.

„Fruchtbarkeit" (lässt Korn und Agaven schneller wachsen) und ein zünftiger Steinfluch der Wikinger lässt einen Felshagel über der gewünschten Stelle niedergehen. Per „Abkürzung" schlägt man Schneisen in ursprünglich nicht passierbares Terrain, etwa verschneite Bergkuppen. Mit anderen Sprüchen können die Priester Waren umwandeln, Nahrung herbeizaubern und natürlich dem Gegner schaden.

Im Laufe der Kampagne kämpfen die Römer, Wikinger und Maya zwar auch gegeneinander, doch die größte Bedrohung stellt das Dunkle Volk dar. Im Kampf gegen die fiesen Kreaturen ist der neue Gärtner Ihre mit Abstand wichtigste Einheit – ohne den haben Sie im Kampf gegen Bösewicht Morbus und sein Dunkles Volk ganz schlechte Karten. Der Schurke hält sich seinerseits einen so genannten Dunklen Gärtner, der Schattenkraut anpflanzt. Und wo Schattenkraut gedeiht, wächst so schnell kein Gras mehr. Quellen versiegen, Tiere und Bäume gehen ein. Und Gebäude lassen sich auf dem verdorrten Untergrund erst recht nicht aufstellen. Morbus lässt obendrein Ihre Siedler entführen, die dann auf riesigen Pilzfarmen Schwammerl polieren müssen. Aus den Pilzen wird Mana gewonnen, aus dem extrem angriffslustige Kampfeinheiten entstehen. Nur frisch angepflanzter Rasen kann die aggressiven Pilzsporen zurückdrängen. Im Mehrspielermodus haben *Siedler*-Fans die Wahl aus einer großen Vielfalt an Varianten, die größtenteils auch im Team angegangen werden können – angefangen vom Konfliktmodus (quasi Deathmatch-Siedeln)

Die Schamanen des Dunklen Volks entführen Ihre Siedler und nötigen sie zum Wienern von Pilzen.



Drei-Kampf der Stämme

Nicht nur durch den Baustil unterscheiden sich die drei Völker: Die Wahl des Stammes hat weit reichende Folgen. PC Games erklärt die Unterschiede.

	RÖMER	WIKINGER	MAYAS
Hausbau	Ausgewogener Bedarf an Steinen und Brettern	Häuser bestehen vor allem aus Holz	Für die Gebäude sind besonders viele Steine erforderlich
Grundlage für Fleisch	Schafe	Schweine	Ziegen
Alkohol als Opfergabe	Wein	Met	Tequila
Militärische Spezialeinheit	Sanitäter (heilt verwundete Kollegen)	Axtkämpfer (wenig Hitpoints, sehr stark)	Blasrohrkämpfer (lähmt Gegner)
Kriegsgerät	Katapult (Munition: Felsbrocken)	Thors Hammer (Munition: Mana)	Feuerspeier (Munition: Schwarzpulver)
Exklusive Waffen	-	Streitaxt	Blasrohr
Exklusive Berufe	Winzer, Munitionsmacher	Köhler, Imker, Honigwinzer	Agavenbauer, Pulvermacher, Tequilabrenner
Exklusive Waren	Wein	Honig, Met	Agaven, Tequila, Schwefel
Exklusive Gebäude	Schafzucht, Weingut, Winzer, Munitionsmanufaktur	Schweinezucht, Imkerei, Köhlerei Honigwinzerei	Ziegenzucht, Agavenfarm, Tequila-Destille, Pulverhaus



IM DUNKELN GETAPPT Deutlich zu sehen: Das Dunkle Volk hat sich bereits auf der Insel ausgebreitet und wandelt alle Grünflächen um.



AUF EINEN BLICK Dank der stufenlosen Zoomfunktion können Sie sowohl die prächtige Grafik genießen (kleines Bild) als auch zwecks besserer Übersicht weit herauszoomen.

Frischzellenkur - was alles neu ist

Mehr als nur schönere Grafik: Unter den zehn wichtigsten Siedler-4-Verbesserungen finden sich viele Ideen aus den Reihen der Siedler-Fans. Die Spieldesigner haben vor allem das allzu kampflastige Konzept entschärft.

VERBESSERTE GRAFIK



Doppelt so viele Details, aufwendige Schatten, 3D-Karten-Unterstützung, Kantenglättung, Zoomfunktion, Auflösungen bis 1.280x 1.024, Tiere.

HAUPTMÄNNER



Mit dem Anführer lässt sich eine ganze Gruppe dirigieren; zusätzlich steigt die Moral und damit die Kampfkraft des dazugehörigen Bataillons.

KAMPFSTÄRKEN



Soldaten steigen nicht mehr auf: Die Kampfstärke wird direkt bei der Ausbildung in drei Stufen festgelegt und mit Goldstücken beglichen.

SPEZIALEINHEITEN



Hinterhältige Blasrohrkämpfer (Maya), heilende Sanitäter (Römer) und wilde Axtkämpfer (Wikinger) ermöglichen unterschiedliche Taktiken.

MEHR BERUFE



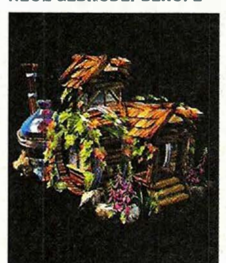
Der Gärtner drängt das vom Dunklen Volk beschlagnahmte Sumpfgelände zurück, der Jäger ergänzt die Versorgung mit frischem Wildfleisch.

NEUE SPIELMODI



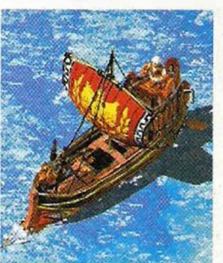
Unter anderem neu: Kooperativmodus und das witzige Wettsiedeln (wer baut die größte Siedlung innerhalb einer bestimmten Zeitspanne).

NEUE GEBÄUDE/BERUFE



Gänzlich neu sind unter anderem folgende Gebäude: Agavenfarm, Tequila-Destillerie, Imkerei, Honigwinzerei, Jagdhütte und Munitionsmanufaktur.

KRIEGSSCHIFFE



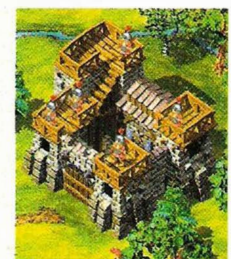
Dank der Schlachtschiffe sind spannende Kämpfe auf hoher See vorprogrammiert. Auch möglich: Attacken auf Küstenstellungen der Konkurrenz.

DUNKLES VOLK



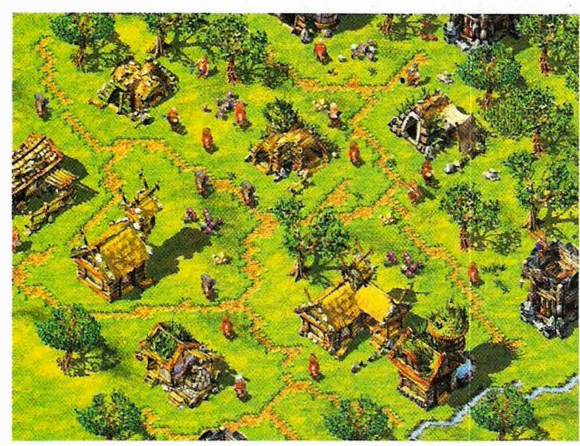
Wikinger, Römer und Maya kämpfen nicht nur gegen-, sondern auch miteinander gegen Morbus und seine finsteren Schergen des Dunklen Volks.

MORAL + KAMPFKRAFT



Die Kampfkraft bemisst sich nach dem Wert des Reichs. Durch diese Neuregelung gewinnen Wirtschaft und Aufbau stark an Bedeutung.

Die prächtige Grafik ist einmal mehr eines der Hauptmerkmale der legendären Siedler-Serie.

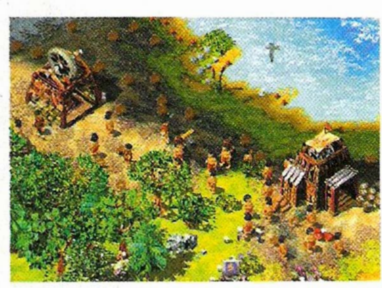


PFAD DER TUGEND Aus vielbelaufenen Trampelpfaden werden schließlich Asphaltstraßen, auf denen die Siedler schneller vorankommen.

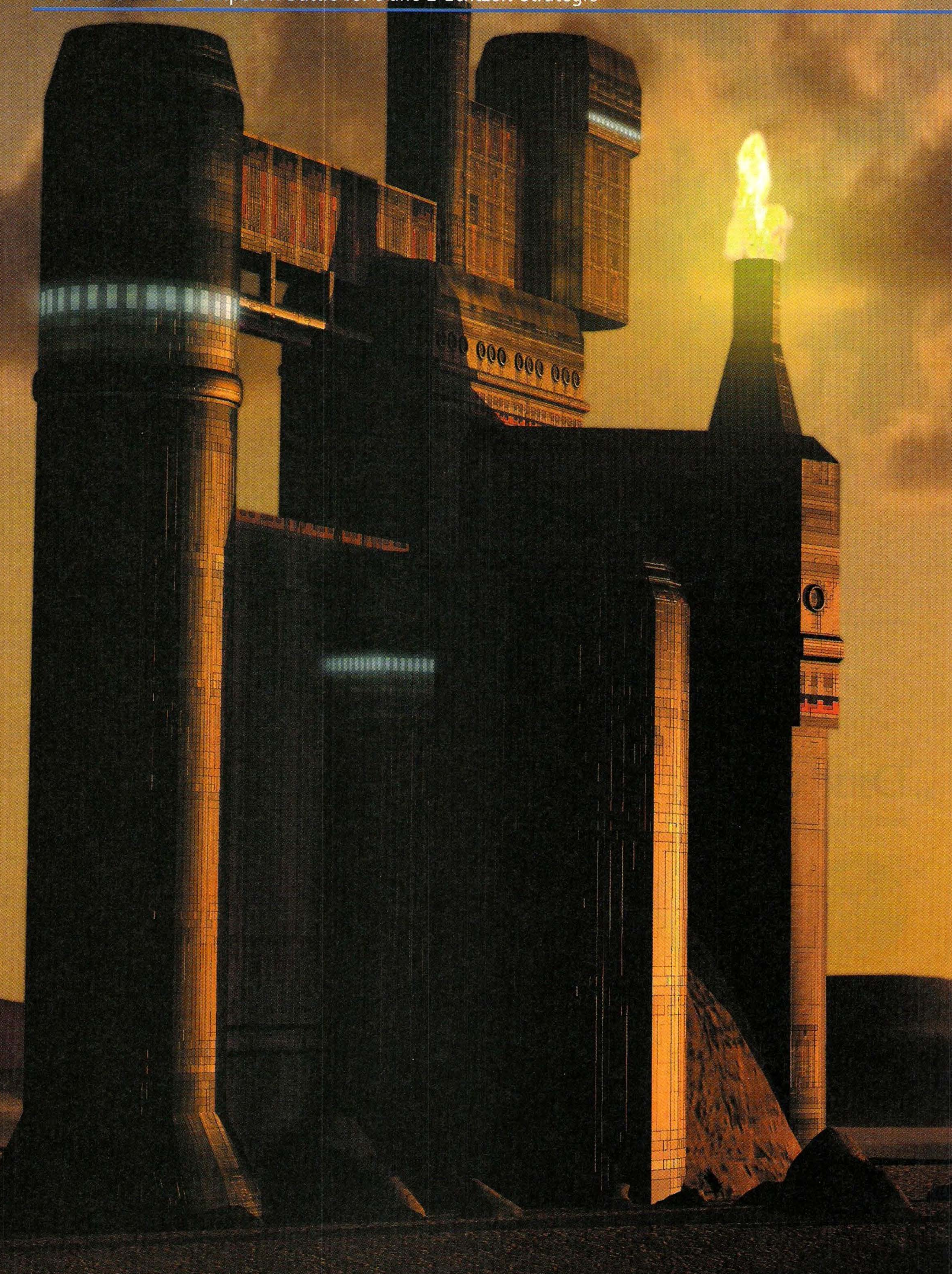
über Ranglistenspiele im Blue Byte Game Channel (vergleichbar Blizzards Battle.Net) bis hin zum brandneuen Wettsiedeln, bei dem derjenige gewinnt, der nach Ablauf einer einstellbaren Zeit die größte Siedlung vorweisen kann. Clans und Teams dürfen die Flaggen ihrer Gebäude mit selbst gestalteten Wappen versehen; ausgerüstet mit einem Mikrofon lassen sich per Voice-Chat-Funktion bequem Taktiken koordinieren. Auch Spielerfarbe, Startposition und Details wie etwa die Menge an Rohstoffen zu Spielbeginn sind wählbar. Einzig im Mehrspielermodus ist auch der (Tausch-)Handel mit anderen Völkern möglich; ansonsten beschränkt sich der „Handel" auf den Warentransport von Marktplatz zu Marktplatz mittels Eselskarren. Ganz neu: Die Wagen können Sie per Knopfdruck mit einer Grundausstattung an Waren und Siedlern bepacken lassen, um eine zusätzliche Siedlung zu gründen. Auf diese Weise entstehen beliebig viele Filialen. Besonderen Pfiff bekommt der Mehrspielermodus durch Sondereinheiten wie etwa den Dieb, der nicht nur getarnt als gegnerischer Arbeiter die Karte aufklärt, sondern auch Waren stiehlt. Der ebenfalls nicht zu unterschätzende Saboteur kann - im Gegensatz zu Soldaten - auch zivile Gebäude angreifen; seine Tarnung fliegt aber ebenso wie beim Dieb auf, sobald er in die Nähe von Soldaten und Türmen kommt.

Die gute Nachricht zum Schluss: Nach den Beschwerden vieler Fans, die seinerzeit die *Siedler 3*-Packung vergeblich nach einem gedruckten Handbuch durchsucht haben, legt Blue Byte diesmal eine 35-seitige Anleitung bei, in der wirklich alle Details ausführlich erklärt werden. Dazu gibt's Tabellen, denen Sie die Baukosten entnehmen können. Die erweiterte Hilfe-Funktion, Tutorial-Missionen und ein vereinfachtes Menü-/Nachrichtensystem werden Einsteiger und Kenner gleichermaßen zu schätzen wissen.

Petra Maueröder



FUNDSTÜCKE Die Schilder unserer Geologen verraten Erz-, Kohle- und Goldvorkommen.



Wurmkur à la Westwood

Zurück zu den Wurzeln: Auf dem Wüstenplaneten Dune soll das Westwood-Imperium in 3D wiederauferstehen.

■ ENTWICKLER **Westwood Studios** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **September 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Richtet sich *Emperor: Battle for Dune* nach den Büchern von Frank Herbert oder nach dem Kinofilm von 1984?
Westwood hat lediglich die Filmlizenz von Universal gepachtet und kann deshalb nicht frei auf Schauplätze, Völker und Geschehnisse aus den Büchern zugreifen. Allerdings wird *Emperor: Battle for Dune* auch nicht mehr allzu viel mit dem Kinostreifen zu tun haben.
Wird das Spice erneut den einzigen Rohstoff darstellen, den es abzubauen gilt?
Wie in allen *C&C*-Teilen und im Vorgänger setzt Westwood auch in *Emperor* auf simples Ressourcenmanagement. Spice ist der einzige Rohstoff auf dem Wüstenplaneten. Allerdings wird sich das Rennen um das Gewürz verschärfen, denn diesmal besitzen die Fraktionen Waffen, mit denen sie die Vorräte zerstören können.

Die Echtzeit-Spezialisten von Westwood mussten zuletzt einige Kritik einstecken. Die Vorreiterrolle, die sie mit *Command & Conquer* übernommen hatten, hatten sie an die Konkurrenz der Orks, Zergs und Age-of-Empires-Ritter verloren. Nun wagen die Mannen einen Neuanfang – auf altbekanntem Terrain.

Mit *Dune 2* drang Westwood 1992 in ein Genre vor, für das damals noch kein Name existierte: Die Echtzeit-Strategie war geboren. Auf dem Wüstenplaneten Arrakis stritten drei Parteien mit den typischen Genre-Zutaten – Ressourcen ernten, Basis hochziehen, Feindtruppen dezimieren – um die Vorherrschaft. *Emperor: Battle for Dune* setzt da ein, wo die Vorgänger ihr Finale fanden. Der Imperator ist tot und die Schlacht geschlagen. Doch es herrscht nicht lange Friede, Freude, Sandkuchen – schon bald liegen die drei Erzfeinde Atreides, Harkonnen und Ordos erneut im Clinch um den Rohstoff Spice, der den unermesslichen Wert von Dune ausmacht. Bei unserem von Westwood organisierten Rundflug war der Wüstenplanet kaum wiederzuerkennen: Die Kamera schwenkt über 3D-Dünen, die sich über schroffen Polygon-Klippen türmen. Ein Zoom bringt die Atreides-Basis näher an unser Auge. Fabrikschlote spucken transparente Qualmwolken in den Himmel, ein Erntefahrzeug entlädt seine Fracht, massive Mauern schützen das Lager gegen den unerbittlichen Wind und Feindbeschuss. Neben der Raffinerie schießen plötzlich Gerüste aus dem Boden, Kräne schwenken herum, tragen neue Pfeiler in die Höhe, binnen Sekunden materialisiert eine Kaserne aus dem Sand, über der der mächtige Atreides-Falke thront. Da kündet eine Staubwolke vom Nahen eines feindlichen Kampfverbands. Kanonentürme spucken den Angreifern mit zuckenden Geschützen Blei entgegen, Raketen fauchen mit einem grellen Feuerschweif über die Hügel. Ein Harkonnenpanzer wird schwer getroffen und verglüht in einer gleißenden Explosion, Trümmerteile wirbeln der Erde entgegen. Das gleichwohl erbitterte wie spektakuläre Gefecht macht klar: Westwood sagt den alten Pixelhaufen endlich ade und setzt voll auf ein dynamisches, lebendiges 3D-Schlachtfeld. Warum erst jetzt? Brett Sperry, Mitbegründer der Firma und Produzent von Emperor rechtfertigt sich gegenüber PC Games: „Der Umstieg ist nicht einfach. Zum einen verfügt die Mehrheit der Spieler erst jetzt über genug Rechenpower, um wirklich detailreiche 3D-Grafik auch mit so vielen Einheiten darstellen zu können, wie sie ein Echtzeit-Strategiespiel fordert. Zum anderen wollen wir, dass sich der Spieler voll aufs Geschehen konzentrieren kann und sich nicht groß mit der Kamerasteuerung herumschlagen muss. Deshalb wird sich beispielsweise die Perspek-



BLITZKRIEG Die EMP-Kanone der Ordos schlägt mit einer mächtigen Entladung in die Reihen der Harkonnen. Die Spezialeffekte dieser Wunderwaffe gehören – zusammen mit den bombastischen Explosionen – zu den spektakulärsten Grafikfeatures des Wüstenkrieges.

Die Screenshots halten diesmal, was sie versprechen: Die neue Grafikengine glänzt durch Effektvielfalt und Detailreichtum.

Freund und Feind

In den Kampf um Arrakis greifen diesmal neben den drei Haupthäusern fünf weitere Parteien ein. Zwei davon dürfen Sie sich in der Kampagne als Alliierte aussuchen.

Die Kontrahenten



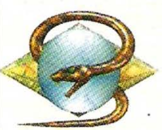
Haus Atreides

Ihre noble Gesinnung hilft den Atreides im Kampf herzlich wenig. Ihre Panzer und Mechs sind denen der Ordos und Harkonnen unterlegen. Dafür gebieten die traditionellen Verbündeten der Fremen über eine schlagkräftige Luftwaffe – die Ornithopter sind wieder mit von der Partie.



Haus Harkonnen

Die widerlichen Blutfeinde der Atreides sind im Spiel genauso rücksichtslos wie der Film sie darstellt. Auf dem Schlachtfeld verlassen sich ihre Tanks auf überlegene Feuerkraft und schwere Panzerung. Wenn ihr Sieg infrage steht, greifen sie schon mal auf illegale Kernwaffen zurück.



Haus Ordos

Vielleicht die farbloseste der drei Parteien, aber sicher nicht die schwächste: Die Armeen der Ordos verfügen über die neuesten High-Tech-Waffen, etwa eine EMP-Kanone, die jedes Feindvehikel komplett in Stücke haut, oder einen Panzer, der auf Befehl zum Artillerie-Geschütz mutiert.

Die Verbündeten

Haus Ix

Schon in *Dune 2* sorgten die Waffenhändler für Nachschub. Als Alliierte sollen sie vor allem hoch entwickeltes Kriegsgerät mitbringen, allen voran schlagkräftige Jagdbomberstaffeln.

Die Gilde

Als Navigatoren sind die Gildemitglieder die Frachtkapitäne des Dune-Universums. Noch wollte uns Westwood nicht verraten, über welche Spezialeinheiten sie verfügen.

Haus Tleilaxu

Die Bene Tleilax verdammen alles Technische – allerdings nicht so sehr, als dass sie Maschinen nicht zum Wiederbeleben von Toten zu nutzen wüssten. Damit besitzen sie schreckliche Waffen.

Die Fremen

Geboren auf Arrakis haben die Fremen gelernt, die harsche Umgebung zu ihrem Vorteil zu nutzen. Ihre Infanteristen können auf den gefürchteten Würmern reiten und sind so schneller als andere.

Die Sardaukar

Sie agierten in *Dune 2* als unerschrockene Leibwache des Imperators. Die Sardaukar sind wahre Krieger, ihre Truppen sollen stets einen höheren Moralwert aufweisen als ihre Gegner.

tive nur bedingt, dafür aber sehr einfach ändern lassen." Obwohl noch fast ein Jahr bis zum angepeilten Veröffentlichungstermin vergeht, kann sich die Grafik schon jetzt sehen lassen. Vor allem die „lebendigen" Einheiten, die bombastischen Explosionen mit ihren Partikel- und Lichteffekten und die vielen Details wissen zu überzeugen. Die Grafikengine ist eine Co-Entwicklung mit der britischen Spieleschmiede Intelligent Games, die bereits für das Remake *Dune 2000* verantwortlich zeichnete. Allerdings ist noch immer ungewiss, ob die Echtzeit-Gemeinde mit der 3D-Optik überhaupt etwas anfangen kann. Die Top-Seller des Genres setzten allesamt auf klassische Pixelpracht.

Unter der polierten Oberfläche basteln die Entwickler fleißig an Neuerungen. Wie im Vorgänger haben Wüstengeneräle die Qual der Wahl zwischen den drei auf Dune rivalisierenden Parteien, mit denen sie die Einzelspielerkampagne bestreiten. Doch im Gegensatz zu *Dune 2* und der *2000*er-Version werden die Kontrahenten nun wenig gemeinsam haben.

Von den zwölf Bauwerken, fünf bis sieben Fußtruppen und ebenso vielen Vehikeln sind lediglich der Bauhof, das Erntefahrzeug und der gemeine Fußsoldat auf allen Seiten die gleichen. Alle anderen bleiben einzig der jeweiligen Fraktion vorbehalten, finden aber alle ein entsprechendes Gegenstück in einer der anderen

Die Neuerungen sind nicht nur kosmetischer Natur: Frische Ideen sollen Wind ins Genre bringen.



DER FALKE IN BEDRÄNGNIS Auf ihrer fruchtbaren Heimatwelt Caladan werden die Atreides von den Walkern und Raketenwerfern der Harkonnen unter Beschuss genommen. Rechts sehen Sie das altbekannte Baumenü und die taktische Karte, die sich dem Blickwinkel anpasst.

Es scheint fast zu schön, um wahr zu sein: Hat Westwood tatsächlich aus alten Fehlern gelernt?



KLEINE NACHTMUSIK Westwood konnte uns noch nicht verraten, wie und ob überhaupt sich der Wechsel von Tag und Nacht spielerisch auswirkt. Schon jetzt zu erkennen sind aber die gelungenen Lichteffekte und die in Echtzeit berechneten Schatten der Häuser und Vehikel.

Parteien. Das traditionelle Stein-Schere-Papier-Prinzip soll mehr denn je in den Vordergrund treten. So eignet sich die Harkonnen-Säge beispielsweise hervorragend gegen Infanterie, ist aber reichlich hilflos gegen Panzerfahrzeuge. Zusätzlich können Sie im Spielverlauf mit zwei von insgesamt fünf Unterhäusern Allianzen eingehen, die je zwei exklusive Truppentypen oder Gebäude mitbringen. So bilden die Tleilaxu eine Einheit aus, die ihre toten Gegner wieder zum Leben erweckt und sie in ein Ebenbild von sich verwandelt. Auf diese Weise können Sie selbst verloren geglaubte Partien noch kippen. Um wirklich alles gesehen zu haben, müssen Sie sich auf jeder Seite einmal durch den Feldzug geschlagen haben.

Die dritte große Neuerung verspricht mehr strategische Tiefe: Ähnlich wie im fernöstlichen Echtzeit-Strategiespiel *Shogun* sollen Sie wählen können, wo Ihre Armeen als Nächstes zuschlagen. Auf einer Übersichtskarte, die in 33 Sektoren unterteilt ist, verschieben Sie Ihre Hauptstreitmacht und zwei Reservetruppen in Richtung Feind. Im Gegensatz zu *Dune 2* verändern Ihre Entscheidungen auch wirklich den Spielverlauf. Jeder Zug beeinflusst die umliegenden Gebiete. Wenn sie es beispielsweise schaffen, einen Abschnitt zu umzingeln, soll die Verteidigung dort geschwächt sein. Je nach Situation werden Sie einen anderen der insgesamt rund 100 Einsätze zugeteilt bekommen. Während Sie in ein und demselben Gebiet einmal 2.000 Einheiten Spice ernten müssen, gilt es beim nächsten Mal, dort eine Feindbasis zu stürmen. Projektleiter Chris Longpre schätzt, dass „Profi-Spieler vielleicht schon nach acht Missionen" das Finale erleben, also nach etwa 15 Spielstunden. Otto-Normal-General vergnügt sich pro Partei 30 bis 40 Stunden zwischen den Dünen. Dabei geht es nicht nur vorwärts. Wenn der Feind zu stark wird, können Sie Ihre Armeen auch mal zurückziehen, ohne gleich das Spiel zu verlieren. Die Schlachten selbst sollen eine ausgewogene Mischung aus altbekannten Massenschlachten und Sondermissionen im Stil von „Halte dem gegnerischen Ansturm 15 Minuten lang stand" werden. Ihr ultimatives Ziel ist es, die Sprungtore zu erobern, mit denen die beiden feindlichen Häuser auf Dune gelangt sind. Die letzten Schlachten finden auf den jeweiligen Heimatwelten der Völker statt – mit dem entsprechenden Terrain. So ist der Ursprungsplanet der Harkonnen, Giedi Prime, ein von Umweltverschmutzung zerfressener Himmelskörper, Sigma Draconis als Wiege der Ordos ein einziger Eisklumpen und auf dem fruchtbaren Caladan, Heimat der Atreides, wogen saftig grüne Wiesen. Eventuell kommen für den Multiplayer-Part sogar noch zwei andere Geländesets mit ins Spiel.

Eine weitere Innovation auf Dune kennen erfahrene Strategen bereits aus anderen Spielen: Ihre Streitkräfte

Alles wird gut

Wir haben für Sie kurz zusammengefasst, wie Westwood die Fehler vergangener Tage wieder gutmachen will.

Altbackene Grafik	Neue 3D-Engine mit modernen Features; soll trotzdem Ressourcen schonen
Schwache KI	Der Computergegner darf nicht mehr cheaten und soll sich nun mehr wie ein menschlicher Opponent verhalten
Unkomfortable Steuerung	Die Funktionalität von Blizzards *StarCraft* oder Microsofts *Age of Empires 2* will Westwood auf jeden Fall erreichen
Balanceprobleme im Multiplayer-Modus	Westwood legt diesmal sehr viel Wert auf einen ausgewogenen Mehrspieler-Part, für Koop-Spieler wie Duellanten
Kein Editor	Es ist nicht sicher, ob ein Editor beiliegen wird, es ist aber möglich, dass ihn Westwood später zum Download anbietet



WURMZEICHEN Die gefürchten Sandwürmer verschlucken auch in Emperor wieder eigene und feindliche Streitkräfte. Diesmal soll es verschieden große Arten geben; nur die kleinen lassen sich noch durch Beschuss vertreiben.



CHARAKTERKOPF Vincent Schiavelli spielt den Harkonnenberater Yanich Kobal.

besitzen einen Moralwert, der je nach Verlauf des Feldzugs steigt oder sinkt. Wie sich das Gefühlsleben der Computersoldaten genau aufs Spiel auswirken wird, darüber grübelt Brett Sperry noch nach: „Die Moral könnte zum Beispiel die Produktion beeinflussen. Wenn die Fabrikarbeiter gut drauf sind, produzieren sie mehr Panzer und Flieger. Oder es wird billiger, neue Einheiten in Auftrag zu geben. Die Kämpfer könnten stärker werden und mehr Treffer einstecken, wenn ihre Moral hoch ist."

Feature Fünf wird Multiplayer-Fans begeistern: Westwood legt besonderen Wert auf den Kooperativ-Modus, in dem Zweierteams Schlachten via Internet oder Netzwerk austragen werden. Wie das genau ablaufen wird, haben Brett und Chris noch nicht entschieden. Die derzeitige Planung sieht vor, dass sich einer der Spieler um Ressourcenabbau, Truppenproduktion und die Basis kümmert, während der andere die Scharmützel austrägt. Wahrscheinlich dürfen sich zwei Häuser gegen ein drittes verbünden, wodurch sie – inklusive vier alliierter Fraktionen – auf etwa 45 Truppentypen und Bauwerke Zugriff hätten. Im Spielmodus Mensch gegen Maschine treten zwei Generäle aus Fleisch und Blut gegen einen Computergegner an – eventuell in einer speziell dafür entworfenen Kampagne, wie in *Alarmstufe Rot 2*.

Natürlich soll der klassische Einzelspielerfeldzug nicht zu kurz kommen: „Auch wenn wir jetzt mehr Wert auf kooperative Kampagnen legen, der Singleplayer-Part ist uns genauso wichtig wie bisher auch. Wenn es einen Teil gibt, auf den wir vielleicht etwas weniger Wert legen, dann sind das höchstens die Multiplayer-Duelle mit zwei Spielern", versicherte uns Brett Sperry. Wie von Westwood gewohnt, werden die Einsätze von aufwendig produzierten Videosequenzen zusammengehalten. Aus den über 20 Stunden Material, das die Mannen im firmeneigenen Ministudio und der Nevada-Wüste gedreht haben, werden etwa 90 Minuten in *Emperor: Battle for Dune* wandern. Genauso wie in *Tiberian Sun* werden die Filmschnipsel teilweise am Computer erstellt, teilweise mit echten Schauspielern gedreht, darunter Michael Dorn (Lieutenant Worf in Star Trek) und Vicent Schiaveli als Harkonnen-Mentat. Im Gegensatz zur *C&C*-Serie bekommen Sie die Videoschmankerl allerdings nicht mehr als Missionsbriefing zu sehen – dazu gibt es schlicht zu viele unterschiedliche Einsätze – sondern bei Schlüsselereignissen, etwa wenn Sie das Sprungtor der Ordos erobern.

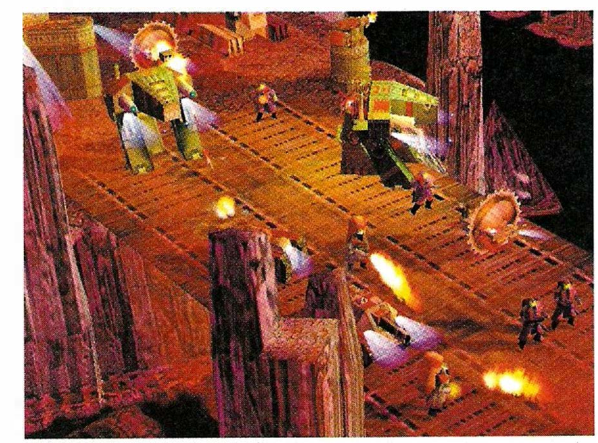
In Sachen Gegnerverhalten und Bedienung war die Echtzeit-Gemeinde in den letzten beiden Jahren mit Westwood nicht gerade zufrieden. Der Computergegner in *Tiberian Sun* zeichnete sich durch eine fatale Unkenntnis grundlegender strategischer Prinzipien aus und fiel immer wieder auf die gleichen Taktiken herein. Dazu fehlten *C&C 3* entscheidende Komfortfunktionen, die bereits Blizzards *StarCraft* ein Jahr früher vorweisen konnte. Wie gut Westwood die KI hinbekommen hat, konnten wir in diesem frühen Stadium noch nicht feststellen, auch wenn Brett uns gegenüber Besserung gelobte. Die Oberfläche machte aber schon jetzt einen wesentlich umfassenderen Eindruck als noch in *Alarmstufe Rot 2*. So wollen die Programmierer ähnlich wie in *Age of Empires 2* Formationen einbauen. Auf diese Weise schützt beispielsweise ein Verband mächtiger Minotaurus-Panzer eine Gruppe verwundbarer Bazookasoldaten. Außerdem soll es umfangreiche Funktionen zum Gruppieren, Patrouillieren, Bewachen und Sammeln geben – einfach alles, damit Ihre Kampfgruppen genau die Route nehmen und die Formation attackieren, die Sie auswählen.

Fast zu schön, um wahr zu sein: *Emperor: Battle for Dune* scheint tatsächlich viele Fehler, die Westwood in *Tiberian Sun* und *Red Alert 2* begangen hat, auszubügeln und darüber hinaus noch viele neue Aspekte in das Echtzeit-Universum einzuführen. Wir sind jedenfalls gespannt wie ein Flitzbogen, ob sich die Mannen um Brett Sperry wieder an die Genre-Spitze hocharbeiten können. Das Zeug dazu hätte *Emperor* jedenfalls. Zumal die Screenshots diesmal wirklich halten, was sie versprechen.

Rüdiger Steidle







DIE BRÜCKE Eventuell werden Sie auch in Emperor wie schon in C&C 3 Brücken im Notfall sprengen und später wieder errichten können.

Französischer Gegenschlag

Die Formel-1-Spezialisten von Ubi Soft blasen mit F1 Racing Championship zur Jagd auf den Genreprimus Grand Prix 3.

■ ENTWICKLER **Ubi Soft** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr Gut**

QUICKIE

Geniale Grafik! Muss ich meinen Rechner aufrüsten, um *F1 Racing Championship* vernünftig spielen zu können? Ubi Soft hat zu den Hardware-Voraussetzungen noch keine Aussagen gemacht. Angesichts der detaillierten Grafik und der ausgeklügelten KI ist es jedoch sehr wahrscheinlich, dass das Spiel in seiner vollen Pracht nur mit einem fixen Prozessor und einer aktuellen Grafikkarte genießbar sein wird. **Auf den Screenshots herrscht nur gutes Wetter. Wird es im Spiel auch Regenrennen geben?** Definitiv. Das dynamische Wettersystem soll auch Witterungsumschwünge während der Rennen ermöglichen, was für zusätzliche Hektik in der Boxengasse sorgen wird.

Formel-1-Fans aufgepasst! Mit *F1 Racing Championship* kommt noch vor Ablauf des Jahres ernst zu nehmende Konkurrenz für *Grand Prix 3*. Mit immensem technischen Aufwand und genialer Optik soll das Spiel aus dem Hause Ubi Soft alle anderen Fahrsimulationen in den Schatten stellen.

Die Zielvorgabe für *F1 Racing Championship* war klar. Mit dem Nachfolger zu *Racing Simulation 2* wollen die Franzosen die etablierte Konkurrenz aus dem Feld schlagen und erneut die Pole-Position für realistische Rennspiele erobern. Genau wie in der echten Formel 1 setzen die Entwickler zum Erreichen ihres Ziels auf modernste Technik. So wurde erstmals in einem Computerspiel das Satellitennavigationssystem GPS eingesetzt, um alle 16 Originalstrecken der 99er-Saison auf den Zentimeter genau zu vermessen. Sämtliche Details wie die Streckenbreite, die Lage der Kerbs oder Unebenheiten auf der Piste wurden so erfasst und in einem dreidimensionalen Computermodell nachgebildet. Diese Lösung soll ein unvergleichliches Fahrerlebnis möglich machen, und in Verbindung mit der realistischen Wagenphysik dafür sorgen, dass Sie alle Passagen mit denselben Linien wie die Profis fahren können.

Optisch macht das Spiel dank der neu entwickelten 3D-Technologie bereits einen hervorragenden Eindruck: Die Wagen entsprechen, anders als in *Grand Prix 3*, exakt den realen Vorbildern, ein Ferrari sieht also auch aus wie ein Ferrari und nicht wie ein rot lackierter Minardi. Besonders beeindruckend ist die Gestaltung kleiner Details wie beispielsweise der Räder. Die mächtigen Gummiwalzen sehen diesmal wirklich rund aus und selbst die Einpresstiefe der Felgen wird vom Spiel korrekt dargestellt. Was Fahrgefühl und Realismus angeht, soll *F1 Racing Championship* ebenfalls mit *Grand Prix 3* konkurrieren können. Wie gewohnt bietet das Spiel umfangreiche Optionen zum Testen und Abstimmen der Fahrzeuge, wobei sich jede Veränderung am Setup auf der Strecke bemerkbar machen wird. Ein weiteres Highlight ist die umfangreiche Mehrspieleroption. Hier wird es im Netzwerk erstmals möglich sein, einen kompletten Grand Prix mit 22 Mitspielern zu bestreiten. Einzelspieler freuen sich auf die verfeinerte KI, die nun auch Faktoren wie Stress und Erfahrung mit ins Kalkül zieht. So sollen Sie nun einen jungen und unerfahrenen Computerfahrer durch gezielte Aktionen nervös machen und ihn so zum Crash verleiten können.

Sascha Gliss

Wenn das Spiel hält, was die Optik verspricht, könnte F1 Racing Championship die etablierte Konkurrenz auf die Plätze verweisen.



IN BEDRÄNGNIS Johnny Herbert's Stewart-Ford drängt sich rücksichtslos an einem Arrows vorbei. Bemerkenswert: Die optischen Details wie die Tiefbettfelgen der beiden Boliden.



LANDSCHAFTSARCHITEKT Der belgische Grand Prix von Spa wurde wie alle 99er-Strecken per GPS auf den Zentimeter genau vermessen.

BLENDEND IN FORM Die Rennwagen sehen dank aufwendiger Lichteffekte und detaillierter Karosserien fast zu schön aus, um sie gnadenlos über die Strecke zu prügeln.

■ WIEDERVEREINT Lange hatten sich Stiletto und Sly nichts zu sagen. Nun hat sie das Schicksal erneut zusammengebracht – die Streiterei beginnt von vorne.

Menschenversuch im All

Final Fantasy, Filme wie Blade Runner und Detektiv-Storys vermixen sich in Anachronox auf sexy Art und Weise.

■ ENTWICKLER **Ion Storm** ■ ANBIETER **Eidos Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Stimmt es, dass die Fans Anachronox selbst erweitern können?
Auf jeden Fall. Tom Hall will der Packung alle nötigen Editoren kostenlos beilegen. Sogar das Werkzeug, mit dem Kamerafahrten festgelegt werden können.

Blade Runner war eine Inspiration – werden ähnlich viele Geheimnisse wie im Film eingebaut?
Tom Hall hat für seine mysteriöse Alienrasse sogar eine funktionierende Sprache entwickelt, die man dechiffrieren kann. Schilder und Dokumente bergen nicht nur Witze am Rand sondern auch Hinweise auf Verstecktes im Spiel.

Gemeine Fremde falten das Universum zusammen. Nach einem Experiment-Plan, sorgfältig wie Origami. Die bekannten Lebensformen stehen am Mülleimerrand der Schöpfung. Warum da ein erfolgloser Privatschnüffler helfen kann und warum Coolness in Rollenspielen nie mehr fehlen sollte – in *Anachronox* werden Sie es erleben.

Zwerge nerven, Elfen auch. Als Tom Hall, einer der kreativen Köpfe hinter Actionklassikern wie *Commander Keen* oder dem indizierten *Doom*, nach langer Zeit wieder Presseblicke auf sein erstes Rollenspiel gewährt, bestätigt sich: Dieses Programm weicht von der Norm ab. Nirgends trällernde Feen oder Kuscheltrolle, dafür eiserne Kampfmaschinen und vermummte Söldner mit Schusswaffen. Sonst kommt zwar wenig Neues fürs Genre; *Anachronox* besteht aus furiosen Taktikkämpfen, Rätseln, Charaktertraining und viel Drehbuch. Aber die Teile sind so arrangiert, dass das Ergebnis verteufelt cool wirkt. Einer von Tom Halls Tricks stammt aus dem Filmbereich: Nervenaufreibende Kampf- oder Spionageszenen lässt er mit nachdenklichen Gesprächen oder Aufgaben fürs Hirn abwechseln. Routine bleibt dadurch aus.

Der Einstieg: Detektiv Sly Boots zieht auf Jobsuche durch das schmierigste Viertel einer unterirdischen Metropole. Dreckige Wolkenkratzer aus kaltem Stahl, Neonstrahler,



SOMMERERLEBNISSE Die Gebirgsstadt Tensil erinnert an mexikanische Siedlungen. Rho genießt das gute Wetter – bald geht's wieder in ungemütlichere Gegenden.

Sly Boots



Heruntergekommener Privatdetektiv mit Geldsorgen. Nimmt Job als Bodyguard für Grumpos an. Wäre lieber besoffen und reich, als arm und ein Held.

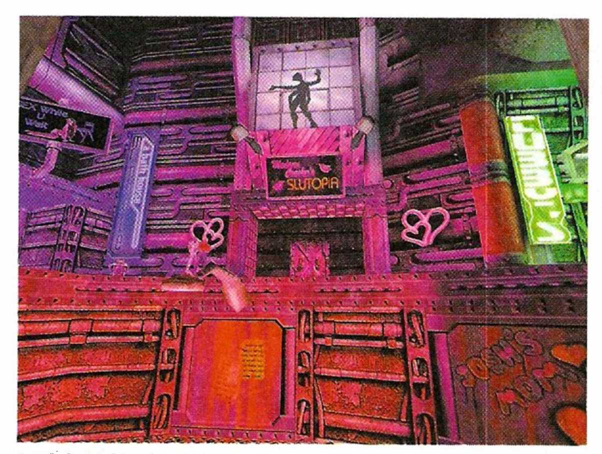
Leuchtreklamen, die wandernden Augen von Wachrobotern, surrende Schwebegleiter, anonymes Gemurmel, im Zwielicht Gesindel. *Blade Runner* lässt grüßen, willkommen in Anachronox. Sagenhafte Außerirdische hatten hier einmal ihre Heimat. Ihre Spuren findet man noch immer; bizarre Maschinen aus jener Zeit, Zweck schleierhaft, arbeiten bis heute. „MysTech" nennen die Bewohner den verwirrenden Gerätepark und ein bisschen fürchten sie sich vor den Rätseln dahinter. Aber sie bleiben – weil Anachronox ein intergalaktischer Verkehrsknoten ist, weil reiche Geschäftsmänner ständig hier durchmüssen, weil das Leben in der Stadt spannend ist. Und Sly Boots geht ohnehin eine Menge an den vier weichen Buchstaben vorbei. Er braucht Geld, um Schulden zu begleichen, über mehr will er nicht nachdenken. Das ist die Rolle, in die Sie schlüpfen und zu Beginn heißt das, in unfreundlicher Umgebung: Dialoge mit Galgenhumor führen, Handgemengen aus dem Weg gehen. Denn, bis Sie einen Trainer gefunden haben, sind Sie als Kämpfer so brauchbar wie ein Wattebausch auf Beinen. Auch das gehört



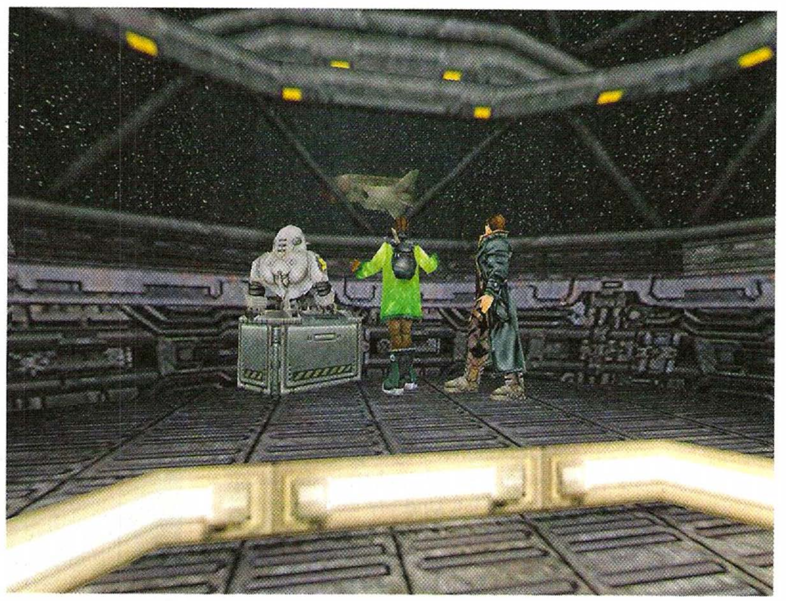
WÜRFELSPIELE Die Kampfszenen sind – ähnlich wie in Final Fantasy 8 – aufwendig inszeniert. Kamerafahrten und bombastische Effekte sind natürlich inbegriffen.

zu Tom Halls Methodik: Nicht zu viele Möglichkeiten gleich am Anfang freischalten. Also dirigieren Sie Ihre Figur erst mal friedlich aus Sicht der dritten Person durch die futuristischen Kulissen von Anachronox, um irgendwo einen Auftrag an Land zu ziehen. Bewegungen lenkt die Tastatur, Blickrichtungen bestimmt die Maus.

Als Sie schließlich in einer verrauchten Bar die Adresse von



ROTLICHTVIERTEL Nichts Menschliches ist der Welt von Anachronox fremd: Hier gibt es Bars, Puffs, Spielhallen und Waffenshops.



DIE WAHRHEIT IST DA DRAUßEN Sly, Rho und Pal-18 sinnieren, welches Interesse jemand an der Zerstörung des Universums haben könnte. Die Lösung muss der Spieler finden.



ÜBUNG FÜR DEN ERNSTFALL Zu Beginn seines Abenteuers kann Sly Boots nicht einmal anständig kämpfen. Trainingseinheiten ändern das aber schnell.

Grumpos Matavastros zugesteckt bekommen, haben Sie die ersten Rangeleien mit Straßengesocks doch hinter sich. Jetzt hoffen Sie auf leichte Arbeit mit guter Bezahlung. Und was ist? Der betagte Archäologe engagiert Sie als Bodyguard für eine Planetenreise, auf der Sie über Hinweise auf ein unheimliches Verbrechen stolpern: Die Vernichtung des Universums soll herbeigeführt werden. Wer, wie und warum? Keine Ahnung. Dann implodiert plötzlich auch noch Ihr Aufenthaltsort und Sie können sich nur mit hängender Zunge retten. Scheiße passiert eben nie alleine ... Wenigstens kommen Sie von nun an weit herum: Vulkangebirge, ein Kloster unter Tage, ein riesiger Insektenbau, eine abgeschottete Forschungskolonie, eine Ruinenstadt, eine Wüstenmilitärbasis, tibetanisch angehauchte Siedlungen, Wälder, Raumstationen und Rotlichtviertel sind nur Beispiele für die kommenden Erholungsreiseziele. Dafür sind Jagdroboter, Höhlenmenschen, mutierte Titanen, Steinkreaturen, Attentäter, Agenten, Soldaten, Drogendealer, Geisterpiraten, Chaosschamanen und griesgrämige Einsiedler schuld an regelmäßigen Kopf- und Knochenschmerzen. Als Verstärkung schließen sich Ihnen, während der knapp 40-stündigen, beinahe linearen Weltallrettung, insgesamt sechs Wesen an (siehe Porträts) – darunter eine digitale Sekretärin. Gleichzeitig begleiten Sie maximal drei Leute. Mit Handlungswendungen ändert sich die Besetzung.

Kampfszenen in *Anachronox* sind spektakulär inszeniert; Schnitt und Kamera tragen die Handschrift filmerfahrener Leute. Wenn Ihre Pappenheimer in Duellposition gehen, fährt die Kamera schnell in die Totale, um den ganzen Schauplatz zu zeigen. Schlägt dann beispielsweise Sly zu, sehen Sie kurz in sein angespanntes Gesicht, dann frontal auf seine Ausholbewegung und zum Abschluss aus einem passenden Winkel auf den Zusammenprall mit dem Kontrahenten. Die Regie liefert cineastische Bilder, als säße John Woo (*Mission Impossible 2*) am Schneidetisch. Naturgemäß funktioniert das nur, weil *Anachronox*-Kämpfe in zeitlich limitierten Runden ausgetragen werden. So können Sie Angriffe zwar nicht direkt lenken, dafür jedoch den Figuren nacheinander Befehle erteilen und das Resultat relaxt betrachten. Jeder Charakter ist imstande, vier unterschiedliche Sonderattacken auszuführen. Während sich Sly etwa als Scharfschütze hervortut, packt der Roboter Pal-18 für kurze Distanzen rotierende Klingen aus seinem Metalltorso. Kluge Taktiker sollten darüber hinaus den Kampfbereich nach Schaltern und Ventilen absuchen, denn die Umgebung ist manipulierbar. Brücken lassen sich aus- und einfahren, heißer Wasserdampf kann aus Rohren entweichen und aus mancher Maschine züngeln auf Knopfdruck Flammen. Kistentürme sind ein ähnlicher Fall: Die stehen da herum? Gehen Sie dahinter in Deckung oder stoßen Sie den Haufen mit Karacho auf Feinde. Richtig beeindruckend wird die Kampfshow, sobald die simplen Waffen wie Abflussrohre, Stäbe oder Pistolen Platz machen für MysTech-Instrumente, die entweder gefunden oder – nach einer entsprechenden Ausbildung – gebastelt werden können. Diese nämlich sind der Magieersatz im Spiel; sie beschwören durchsichtige Dämonen herauf, rufen abstrakte Würfel herbei, aus denen

Stiletto Anyway

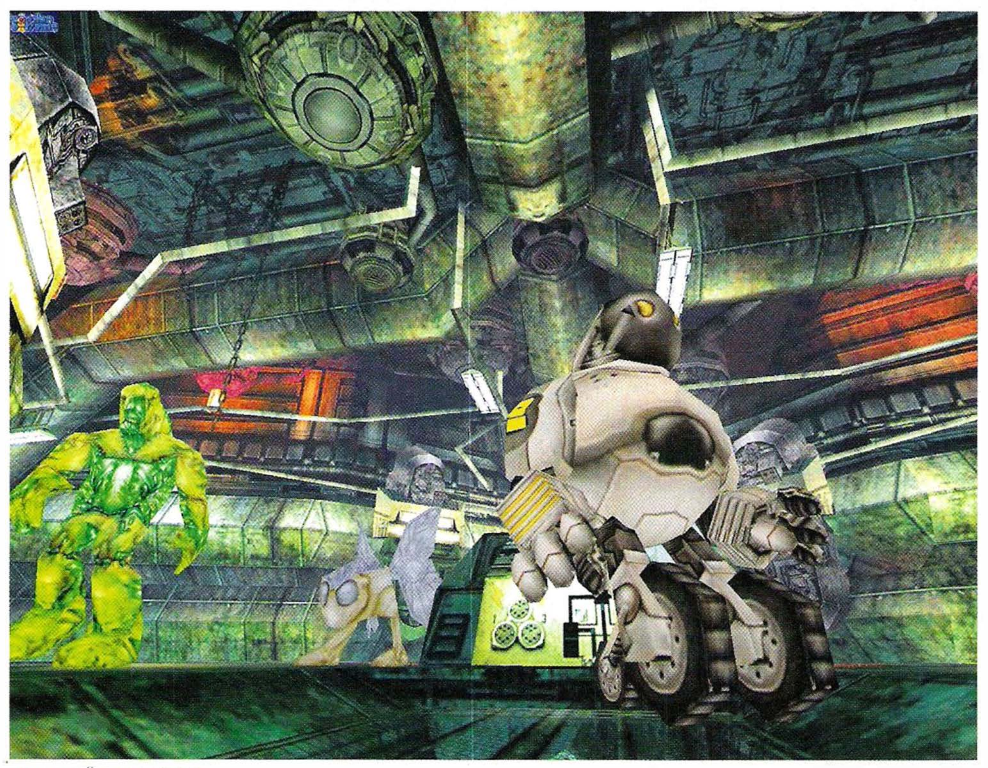


Slys Expartnerin, beruflich wie privat. Heute Söldnerin. Die Beziehung zwischen den beiden ist eine Hassliebe mit ständigen Streitereien und Versöhnungen.

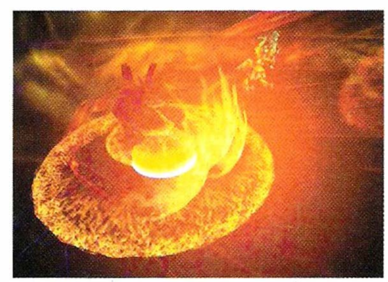
Pal-18



Eigenwilliger Roboter, der sehr bissig werden kann – in Kampf und Dialog. Begleitet Sly seit dessen Kindheit. Treuer Freund und sarkastischer Kommentator.



KURIOSITÄTENKABINETT Pal-18 rollt zwischen grünen Mutanten und übergroßen Insekten umher. Lange kann das nicht gut gehen. Neben Kämpfen stehen natürlich Rätsel und Dialoge auf der Tagesordnung.



ARMAGEDDON Mit Hilfe von MysTech-Waffen werden Sie zu Zeremonienmeistern der Hölle.



Paco Estrella



Gescheiterter Superheld mit Alkoholproblemen. Nach der Flucht aller Verbrecher von seinem Planeten ohne Lebenssinn. Findet in der Gruppe Halt.

gelbe Blitze schlagen, lassen Asteroiden durch Feuerwirbel direkt auf entsetzt guckende Opfer stürzen, erzeugen elektrische Tornados, lähmen, verbrennen oder schießen. Und durch Teamwork dürfen die Wirkungsformen noch kombiniert werden.

In Ruhepausen sollten Sie beizeiten die Macken und Fähigkeiten Ihrer Begleiter kennen lernen. Letztere zuerst: Sly kann virtuos mit Dietrichen hantieren, Stiletto setzt ihre weiblichen Reize lasziv ein, Pal-18 tauscht mit anderen Computern Infos in Bits und Bytes, Grumpos argumentiert und labert Lebensformen aller Art in Grund und Boden, Rho ist für wissenschaftliche Analysen zuständig und Paco haut einfach drauf. Die negativen Seiten der Damen und Herren rangieren derweil von Zickigkeit bis Gier und fördern bis zum Schluss böse Überraschungen zutage. Daraus ergeben sich gute wie schlechte Kombinationen für jede neue Situation. Kostproben: Bei der Flucht aus einem brennenden Labor macht sich Pal-18s Softwarewissen bezahlt - er überredet Sicherheitstüren zum Öffnen. Für Observationen mit Fotoapparat ist dafür Sly wie gemacht. Stellen, an denen Sie in der einen Partybesetzung gescheitert sind, sollten Sie also später in einer anderen Kombination erneut aufsuchen.

Größere Begebenheiten in der Story werden in Zwischensequenzen erzählt, deren Inszenierung den Kämpfen kein Stück nachsteht. Zooms, Schnitte und Perspektiven halten auch in längeren Gesprächen die Spannung. Was besonders an der lebensechten Mimik der Figuren liegt: Die Gesichter sprechen Bände; Lügner entlarven sich und harte Männer lassen ihren weichen Kern kurz aufblitzen.

Für Lacher sorgen vor allem Randepisoden wie die Unterhaltung mit einem verrückten Roboter, der sich für einen Dollar gerne selbst in einen Abgrund werfen würde. Oder wie diese: Für ein Flugticket können Sie Sly in einer Bar auf die Bühne schicken. Steht er oben, leuchten im Bild Tastaturkommandos auf. Geben Sie diese erfolgreich ein, folgen erotisch gemeinte Verrenkungen, der Applausmesser schlägt aus und ein paar Girls rasten aus. Ein anderes Mal jagen Sie per Gleiter wie in *Rebel Assault* auf vorgegebenen Bahnen durch ein Höhlensystem und ballern besseres Kanonenfutter vom Bildschirm. Schwierigkeit: null. Abwechslung: gegeben.

Grafisch hinkt der Titel naturgemäß ein bisschen. Manche Models sehen arg klobig aus, manche Geräte sind plumpe Klötze mit Farben drauf. Aber erstens läuft das Ding flüssig und zweitens sind die atmosphärischen Effekte hier ein vollwertiger Ersatz für runde Oberflächen und all den modischen Kram: Nebelschwaden wabern über den Boden, wo es passt; buntes Licht erzeugt abwechselnd kühle, düstere oder gemütliche Stimmung und die Kulissen sind ständig in Bewegung: In Anachronox-Stadt etwa laufen weit entfernte Menschen kopfüber an der Decke entlang, Schiffe starten und landen, allenthalben ist reger Betrieb. Das passt so.

Daniel Ch. Kreiss



STERNENFAHRER Die Flughäfen der Zukunft sind der wichtigste Wirtschaftsfaktor: Ihre Navigationssender machen interstellaren Handel erst möglich. Sly kümmert das wenig – noch.

Im Sumpf des Verbrechens

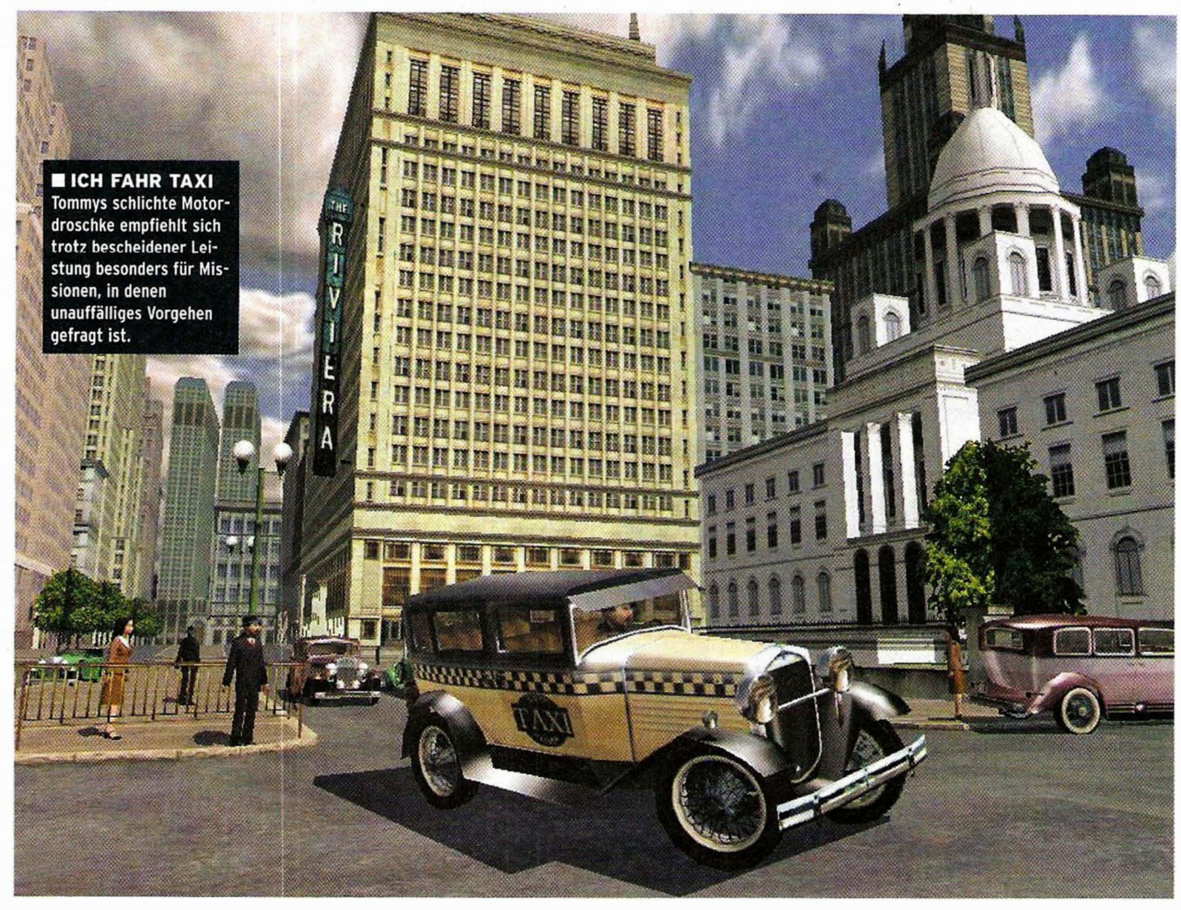
Mafia verknüpft geschickt Elemente aus Driver und Hitman zu einem der interessantesten Titel des neuen Jahres.

■ ENTWICKLER **Illusion Softworks** ■ ANBIETER **Take 2** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Wie viele Städte werde ich im Spiel besuchen können?
Nur eine einzige, aber die wird es in sich haben. Die riesige Metropole Lost Heaven bietet neben unzähligen begehbaren Gebäuden auch mehrere Stadtviertel und eine Vielzahl an Charakteren und Fahrzeugen. In Verbindung mit den über 130 einzigartigen Häusern wirkt Lost Heaven daher äußerst realistisch.

Die Grafik wirkt sehr detailliert. Wird *Mafia* nur auf High-End-Rechnern vernünftig laufen?
Nein, bei unserem Besuch lief die fertige Stadt auf einem Celeron-400-System mit GeForce 256 praktisch ruckelfrei. Die endgültige Version soll auch auf TNT-2-Ultra-Karten gut spielbar sein.



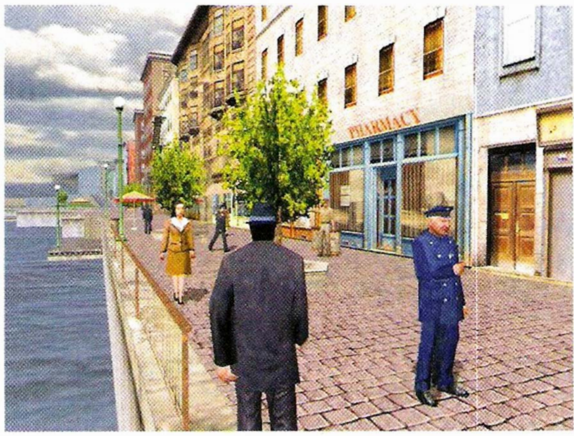
■ ICH FAHR TAXI Tommys schlichte Motordroschke empfiehlt sich trotz bescheidener Leistung besonders für Missionen, in denen unauffälliges Vorgehen gefragt ist.

Gewissenskonflikte werden sich *Mafia*-Spieler nicht leisten können: Erpressung, Raub und Mord gehören ebenso zu Ihrem Alltag wie Straßenrennen in hochgezüchteten Oldtimern.

Hollywood-Legende Martin Scorsese hätte seine Freude an der Geschichte des Gangsters Tommy: Der abgebrühte Nobelverbrecher trifft eines Tages in seinem Stammlokal einen Beamten der örtlichen Polizei und nutzt die Gelegenheit zu einer schockierenden Lebensbeichte.

Bevor er nämlich zur rechten Hand des allmächtigen Mafia-Bosses Don Salieri wurde, ging Tommy als Taxifahrer einem wesentlich friedlicheren Gewerbe nach. Damit war es jedoch an dem Tag vorbei, als zwei flüchtende Gangster ihn mitsamt seinem Wagen entführten und den braven Fahrer mit vorgehaltener Waffe zwangen, die herannahende Polizei abzuschütteln. So beginnt die Geschichte des Ganoven-Epos *Mafia*. Als Spieler übernehmen Sie die Hauptrolle und verfolgen Tommys unfreiwillige Karriere im Dienste der Unterwelt. Die Rückblenden, in denen Sie die Kontrolle über den Protagonisten übernehmen, erzählen von den rund 20 Missionen, in denen Tommy vom einfachen Fluchtfahrer und Schutzgelderpresser zum meistgesuchten Mann der Stadt aufstieg.

Die fiktive Metropole namens Lost Heaven, die sich über insgesamt zwölf Quadratmeilen virtuellen Stadtgebietes erstreckt, erinnert optisch an amerikanische Großstädte zur Blütezeit des organisierten Verbrechens. Tatsächlich haben die Entwickler beim Entwurf der Straßenzüge zahlreiche echte Gebäude aus dem New York, Chicago oder Washington der 20er-Jahre im Computer nachgebaut und mit zufällig platzierten Hochhäusern kombiniert. Auf diese Weise soll der fassadenhafte Einheits-Look anderer Spiele, beispielsweise *Driver*, vermieden und eine problemlose Orientierung in den Straßen von Lost Heaven ermöglicht



PROMENADENMISCHUNG Wer sich vom anstrengenden Gangster-Job erholen will, macht einen Spaziergang am örtlichen Hafenbecken.



WILLKOMMEN IN DER HÖLLE Auch die Vororte der Stadt dürfen besucht werden.



ZEIG MIR DEIN GESICHT Dank realistisch animierter Visagen mit situationsabhängiger Mimik wirken die Charaktere sehr real.

werden. Für einen noch realeren Eindruck sorgen ferner charakteristische Viertel, die sich bereits auf den ersten Blick deutlich voneinander unterscheiden. In Chinatown stehen zum Beispiel verspielte Pagodenbauten im asiatischen Stil und die Straßen werden von geschäftigen Einwanderern aus dem Reich der Mitte bevölkert.

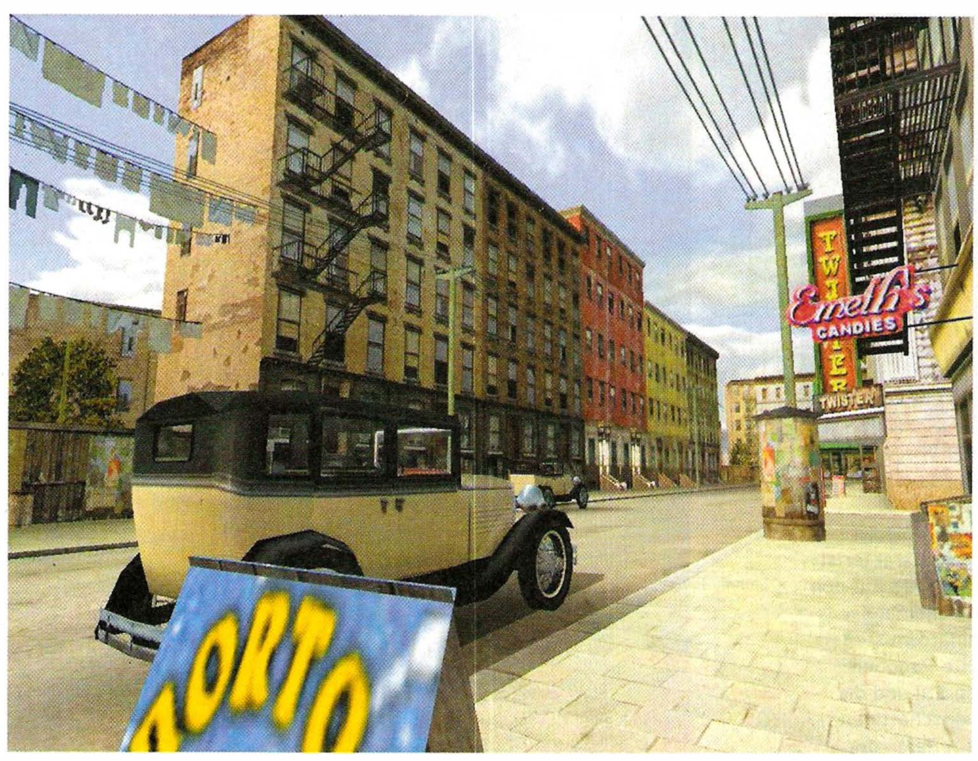
Sie erkunden die virtuelle Metropole entweder ganz bescheiden zu Fuß oder greifen für größere Entfernungen auf eines von 60 simulierten Autos zurück. Diese fahrbaren Untersätze werden Ihnen entweder von der Familie zur Verfügung gestellt oder müssen an der nächsten Straßenecke geklaut werden. Ein Blick in den Fuhrpark treibt Oldtimer-Fans die Freudentränen in die Augen: Vom einfachen Ford Model T bis hin zum sündhaft teuren Düsenberg Speedster reicht die Auswahl.

Dank der selbst entwickelten, ausgeklügelten Technik sollen auch Spieler ohne High-End-PC in den Genuss der Gangster-Saga kommen.

Neben der edlen Grafik wird die aufwendige Fahrphysik der Vehikel eines der Highlights des Spieles darstellen. Als leidenschaftlicher Rennspiele-Fan lag Chef-Designer Daniel Vávra dieser Aspekt besonders am Herzen und so betrieb man bei der Simulation der klassischen Benzinschleudern einen ungewöhnlich



FLUSSFAHRT Auf diesem imposanten Schaufelraddampfer müssen Sie einen äußerst heiklen Auftrag diskret erledigen.



LITTLE ITALY Das Einwandererviertel erinnert mit seinen schmuddeligen Fassaden inklusive endlos langer Wäscheleinen an die übelsten Ecken von New York. Das Elendsviertel gehört zum Hoheitsgebiet Ihres Dons.

Im Rausch der Geschwindigkeit: Die exakt nachgebauten Autos verfügen über originalgetreue Fahrwerke und Motoren.

hohen Aufwand: Sämtliche Autos verfügen über exakt nachgebildete Fahrwerke und Motoren, die anhand der Originaldaten abgestimmt wurden. Kollisionen mit anderen Fahrzeugen oder Gebäuden verformen die geschwungenen Blechkleider und verwandeln schicke Nobelkarossen in traurig qualmende Blechhaufen. In den meisten Aufträgen sollten Sie allerdings auf eine zurückhaltende Fahrweise achten. Die Polizei von Lost Heaven nimmt es nämlich wie die Kollegen in *Driver* mit der Einhaltung der Verkehrsregeln sehr genau. Wer sich zu viele Übertretungen zuschulden kommen lässt, zieht unweigerlich die Aufmerksamkeit der Ordnungshüter auf sich und kann bald kaum noch ungestört seinen illegalen Geschäften nachgehen.

Um den eigenen Fahrstil zu perfektionieren, müssen Sie sich nicht direkt in den chaotischen Verkehr der Innenstadt wagen: Am Rande der Metropole befindet sich eine ausgewachsene Rennstrecke, die Sie regelmäßig besuchen sollten, um den Umgang mit den Blechkutschen zu üben. Als Bonus wollen die Programmierer übrigens ein kostenloses Rennspiel à la *Need for Speed: Porsche* mitliefern, das quasi als „Abfallprodukt" der *Mafia*-Entwicklung entstand.

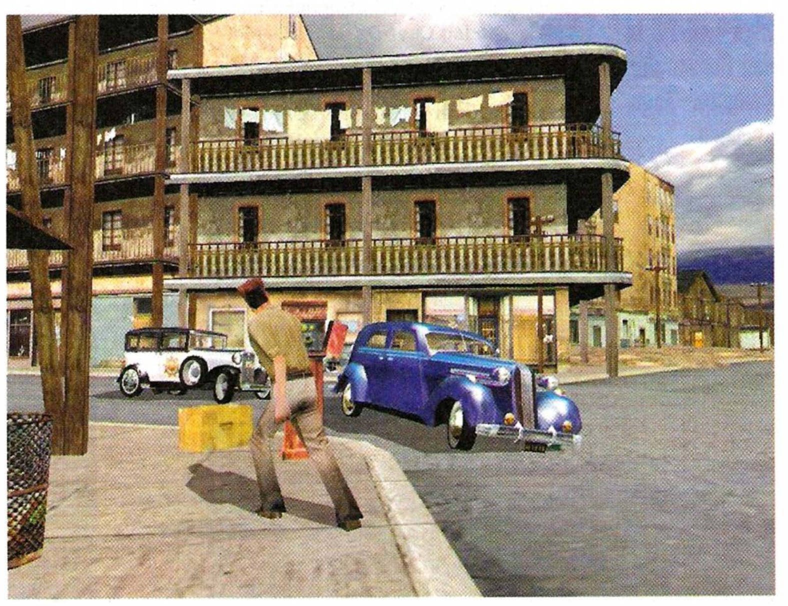
Nach über zwei Jahren Entwicklungszeit hat das Team im tschechischen Brünn inzwischen das Design sämtlicher Aufträge abgeschlossen. Derzeit wird die komplette Storyline ins Spiel implementiert und am Verhalten der Bewohner von Lost Heaven gefeilt. Anhand einer der komplizierteren Szenarien erläuterten die Entwickler die unterschiedlichen Herausforderungen, die den Spieler in Lost Heaven erwarten werden. In unserem Beispiel muss Tommy einen in Ungnade gefallenen Lokal-Politiker aus dem Weg räumen, der sich auf einer Wahlkampfveranstaltung befindet. Bewaffnet mit einem Scharfschützengewehr, erkundet der Spieler nun die Umgebung des korrupten Volksdieners und sucht ein ruhiges Plätzchen für den Todesschuss. Hierfür bietet sich eine heruntergekommene Fabrik an, die von einer Horde Obdachloser bevölkert wird. Die heimatlosen Gesellen erweisen sich als äußerst aggressiv und versuchen, Tommy mit Gewalt zu vertreiben. Natürlich kann der harte Gangster die Penner mit der Waffe zum Schweigen bringen, muss dann aber damit rechnen, dass er beim Verlassen des Gebäudes von einer Hundertschaft der Polizei erwartet wird. Wem also Freiheit und Leben lieb sind, der muss einen eleganten Weg vorbei an den Clochards finden, um so ungestört den Auftrag durchführen zu können.

Ähnlich wie das Verbrecher-Epos *Hitman* soll *Mafia* dem Spieler also größtmögliche Freiheiten beim Bewältigen der Aufgaben einräumen. Für jede Mission stehen unterschiedliche Lösungswege parat. Es bleibt Ihren persönlichen Vorlieben überlassen, wie Sie die Wünsche des Dons in die Tat umsetzen.

Sascha Gliss



SCHRAUBERPARADIES In der Autowerkstatt der Familie werden Ihre Wagen instand gehalten und für die Einsätze fit gemacht.



PLATZ DA! Wie in anderen urbanen Fahrspielen bringen sich unschuldige Zivilisten durch einen Sprung in Sicherheit, bevor sie von den heranrasenden Autos getroffen werden können.

HÖLLISCHES DUO Der Barbar und die Zaubererin bekommen Verstärkung: Zwei neue Mitstreiter wollen mit ihnen den teuflischen Baal besiegen.

Kein Frieden in Sicht

Machtwechsel im Fantasyreich: Kaum ist der Höllenfürst besiegt, greift schon ein neuer Bösewicht nach der Macht.

■ ENTWICKLER **Blizzard** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Wird man die neuen Charaktere auch im Battle.net spielen können?
Selbstverständlich. Allerdings werden Spieler, die das Add-On installiert haben und solche, die lediglich über das Original verfügen, nicht mehr gemeinsam durch die Online-Welten wandern.

Wie umfangreich wird das neue Kapitel ausfallen?
Laut Blizzard dürfte die Jagd auf Baal ungefähr so groß werden wie der dritte oder vierte Akt von *Diablo 2*.

Der Teufel ist tot; es lebe der Teufel! Zwar ist Oberbösewicht Diablo zum guten Schluss endlich in die ewigen Jagdgründe eingegangen; von Ruhe und Frieden ist in der düsteren Fantasywelt aber noch lange nichts zu spüren. Ein boshafter Dämon namens Baal sieht die Chance seines untoten Lebens gekommen und greift nach der Macht.

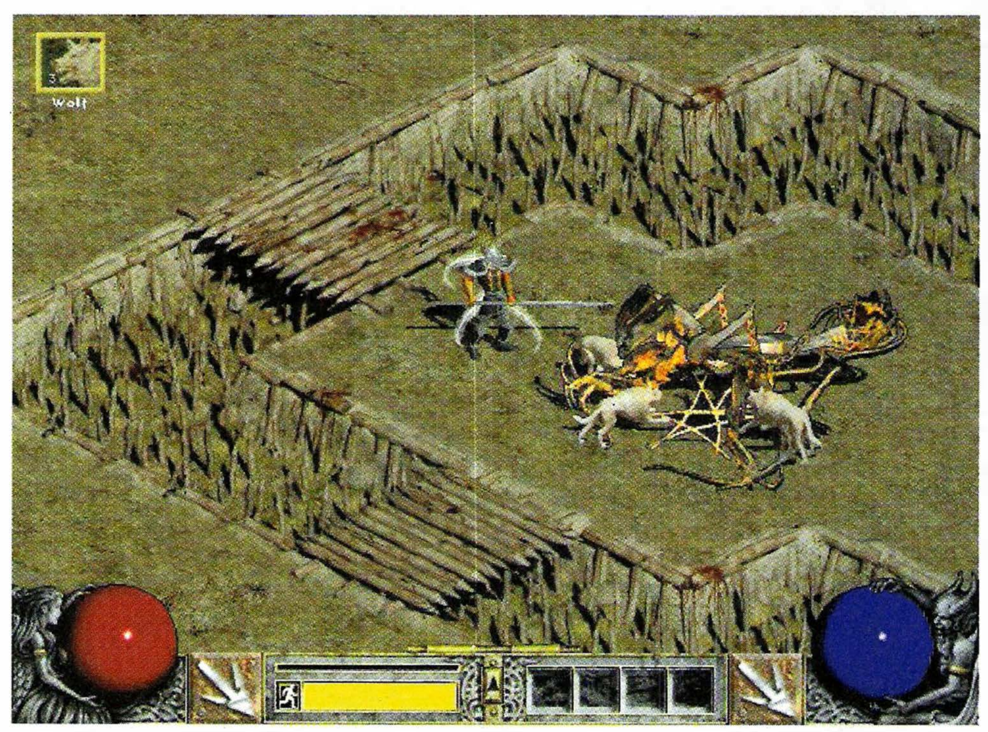
Die Hintergrundgeschichte des im kommenden Jahr erwarteten Zusatzpakets setzt exakt am Ende des vierten Akts von *Diablo 2* an: Nach dem Tod des Höllenfürsten tritt ein neuer Bösewicht auf den Plan: Der finstere Baal residiert im Hochland der Barbaren und ist dort auf der Suche nach einem so genannten Weltenstein, der ihm die Macht geben würde, die Grenze zwischen Himmel und Hölle verschwinden zu lassen. Ein unfassbares Chaos wäre die Folge. Nach dem Sieg über Diablo bleibt Ihrem Helden (den Sie selbstverständlich aus dem ursprünglichen Spiel übernehmen können) also keine Zeit, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen: Die Jagd auf Baal ist eröffnet.



STREITBARE SCHÖNHEIT Mit einer verärgerten Attentäterin ist nicht gut Kirschen essen: Hier malträtiert unsere Heldin einige Monster mit grünen Giftgasen.

Der erste Eindruck, den man beim Betreten des Hochlands der Barbaren bekommt, ist der eines Schlachtfeldes: In den kargen, vertrockneten Steppen und den höher gelegenen Eiswüsten werden Sie Zeuge der Auseinandersetzungen, die zwischen den dort lebenden Barbaren und Baals Horden toben.

Neben zahlreichen neuen Waffen, Ausrüstungsgegenständen und Edelsteinen dürften vor allen zwei neue



MENSCHEN, TIERE, SENSATIONEN Als Druide können Sie sich nicht nur eine Horde von Wölfen und Bären untertan machen, sondern sich in besonders schwierigen Situationen auch selbst in einen Vierbeiner verwandeln.

Während sich die Attentäterin mit asiatischen Kampftechniken zur Wehr setzt, vertraut der Druide auf die magischen Kräfte der Natur.

Charakterklassen für Aufsehen sorgen. Die Attentäterin täuscht zwar zunächst nicht zuletzt wegen ihres zierlichen Körperbaus Verletzlichkeit vor; besonders im Nahkampf sollte man ihre Fähigkeiten aber nicht unterschätzen. Die Dame beherrscht nämlich alle möglichen Arten asiatischer Kampftechniken und wehrt sich mithilfe von Stiefeln und Metallklauen gegen die anstürmenden Monsterhorden. Gleichzeitig hat sie noch die Fähigkeit, Ihren Gegnern Fallen zu stellen: Das Arsenal reicht von Feuerbomben, die bei Berührung explodieren über Gasgranaten bis hin zu kompliziert ausgetüftelten mechanischen Türmen, die nahende Ungeheuer mit Blitzattacken außer Gefecht setzen. Wie es allerdings möglich sein soll, innerhalb des aus *Diablo 2* schon bekannten chaotischen Kampfgetümmels die nötige Ruhe und Konzentration zur exakten Platzierung der Fallen zu erlangen, bleibt bislang noch das Geheimnis der Entwickler.

Für Einsteiger deutlich besser geeignet ist dagegen der Druide: Der Zauberkundige nutzt in erster Linie die Kräfte der Natur, um den höllischen Heerscharen zu trotzen. Neben magischen Feuer- und Luftzaubern ist er auch in der Lage, Pflanzen zu erschaffen, die seine Widersacher als Dünger missbrauchen oder wahre Wirbelwinde heraufzubeschwören, die in rasendem Tempo alles vernichten, was ihnen in die Quere kommt. Doch das ist noch nicht alles: Ähnlich wie der Beschwörer in *Nox* kann auch der Druide sich wahre Armeen aus Wölfen, Hunden und anderen Kreaturen zusammenstellen, die ihn dann im Kampf unterstützen. Wenn die Lage trotz all dieser beeindruckenden Taktiken doch einmal aussichtslos erscheint, verwandelt sich der Tausendsassa einfach selbst in eine Bestie und schlägt die Diener Baals in die Flucht. Auf Wunsch kann er die Gestalt eines Grizzlybären, eines Geiers oder eines Wolfs annehmen.

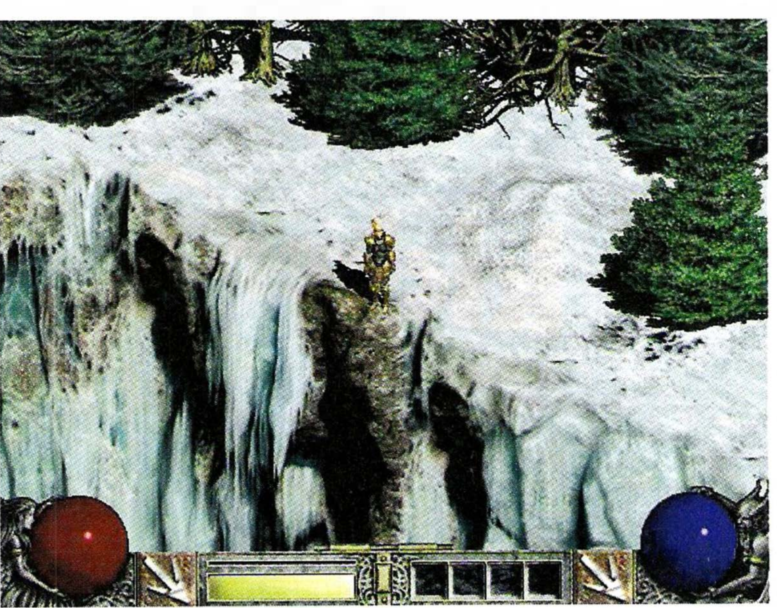
Unter den neuen Monstern, gegen die Sie antreten werden, sind neben einer riesigen Drachenart und einer bislang unbekannten Rasse von Untoten auch die so genannten Overlords. Ähnlich wie die aus *Diablo 2* bekannten Schamanen scharen auch diese Kreaturen zahlreiche Untergebene um sich, die sie bei Bedarf wiederbeleben können. Interessanterweise verhalten sich die neuen Ausgeburten der Hölle sehr viel intelligenter als ihre doch eher dumpfen Vorgänger aus *Diablo 2*: Die Overlords versammeln beispielsweise ihre Diener um sich, wenn sie sich bedroht fühlen und können stark verletzte Untertanen sogar heilen. Zusätzlich sind viele Ungeheuer jetzt in der Lage, Höhenunterschiede in der Landschaft zu erkennen und für ihre Zwecke einzusetzen.

Wer den eigentlichen Höllenfürsten noch nicht besiegt hat, sollte sich beeilen: Da der fünfte Akt direkt an das letzte Kapitel von *Diablo 2* anknüpft, werden nur erfahrene Helden, die Diablo schon wenigstens einmal in die ewigen Jagdgründe befördert haben, in den Genuss des Zusatzpakets kommen.

Andreas Sauerland



GUT VERSTECKT Im Inneren dieser alten Ruine treffen Sie auf Flüchtlinge, die Ihnen Hilfe, Waffen oder Heiltränke anbieten.



AM ABGRUND Kälteempfindlich sollten Sie im Hochland der Barbaren nicht gerade sein. Hier gehören Eiswüsten und imposante gefrorene Wasserfälle zum Landschaftsbild.

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung – das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein Computerspiel auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas großem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

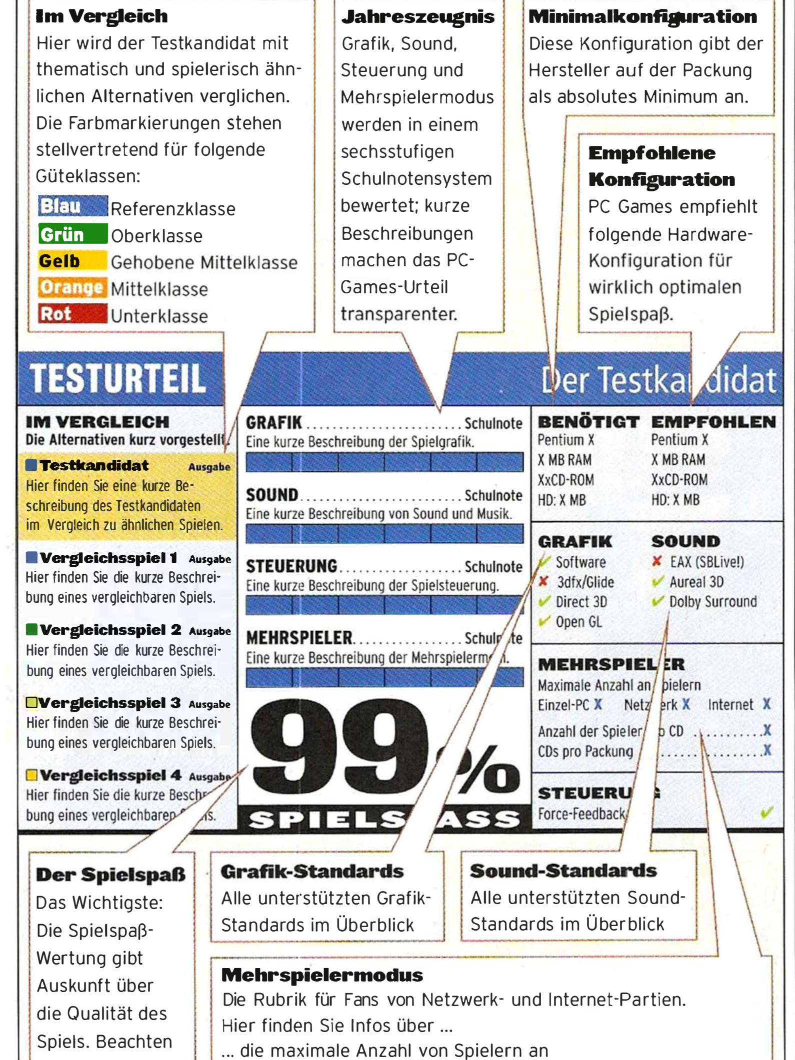
Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe – all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.

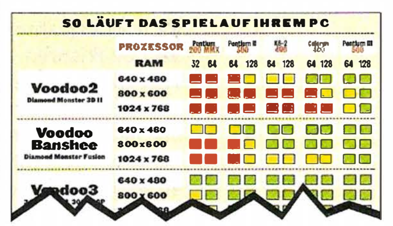


Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.





PC-Games-Techniker Sascha Pilling erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.



Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.



Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	✗
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	✗
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	✗
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	✗
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	✗
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	✗
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	✗



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Liebesgrüße aus London

James Bond kann abdanken: Cate Archer ist cooler, witziger, geschickter – und mindestens genauso attraktiv.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Monolith/Fox Interactive** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Fast 60 Levels
- 15 Spielwelten
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Über 30 Waffen
- Mehr als 20 Charaktere
- 10 Mehrspielerkarten

Stil und Geschick statt Granatenwerfern: Cate Archer nutzt die Waffen einer Frau.

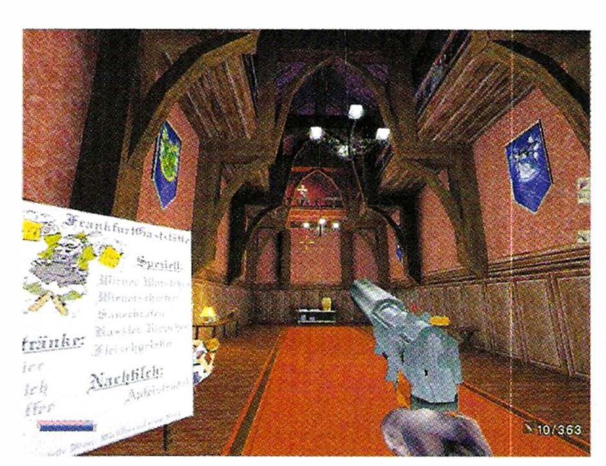
Nur damit Sie's wissen: Muskelbepackte Raketenwerferträger in düsteren 08/15-Korridoren sind in Zukunft megaout. Die Dame, auf deren Konto dieser Richtungswechsel im 3D-Action-Bereich geht, nennt sich Cate Archer. Die Agentin ist klug, schön, schrill – und die Heldin im aufregendsten Shooter des Jahres.

Die 60er-Jahre. Schöne Musik, lustige Frisuren, Lavalampen und scheußliche Wohnungseinrichtungen. Besorgte Eltern regten sich über eine bis dahin wenig bekannte Popgruppe namens The Beatles auf, junge Frauen konnten sich in Deutschland erstmals die Pille verschreiben lassen und abends mussten alle *Raumpatrouille Orion* gucken. In dieser fernen und seltsamen Zeit geht irgendwo in England eine junge Geheimagentin ihrer Arbeit nach. Ihr Name ist Cate Archer.

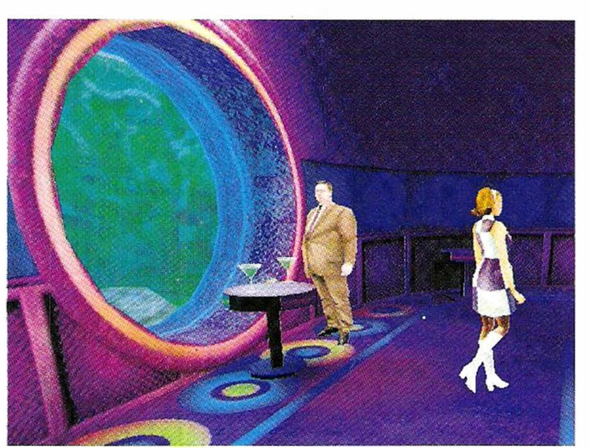
No One Lives Forever ist ein 3D-Shooter der ganz besonderen Art. Statt sich wie in *Unreal*, *Half-Life* und Co. mit Handgranaten, Flammenwerfern und Plasmakanonen gegen grauenhafte Mutanten aus dem All zu wehren, übernehmen Sie hier die Rolle der zierlichen und intelligenten Hauptperson, die im Auftrag einer geheimen Organisation namens UNITY kleinere Aufträge erfüllen darf. Bei einer dieser Missionen geht eines Tages etwas schief: In Marokko wird Cates engster Vertrauter, der UNITY-Mitarbeiter Bruno, vor ihren Augen niedergeschossen. Als sie daraufhin in die Zentrale ihrer Auftraggeber zurückkehrt, wird ihr eröffnet, dass Bruno nicht der einzige Agent war, der in den letzten Wochen auf mysteriöse Weise ums Leben gekommen ist. Der Drahtzieher des mörderischen Komplotts ist schnell ausgemacht: Dmitj Volkov, russischer Terrorist und Anführer der verbrecherischen Organisation HARM, hegt aus verschiedensten Gründen einen Groll gegen den englischen Verband und wird nicht eher Ruhe geben, bis das letzte Mitglied von UNITY in die ewigen Jagdgründe eingegangen ist. Ungewöhnliche Zeiten erfordern ungewöhnliche Maßnahmen – und so wird kurzerhand beschlossen, die eigentlich noch viel zu unerfahrene Cate



■ **GEFÄHRLICHE SCHÖNHEIT** Geheimagentin Cate Archer rückt ihren zahlreichen Gegnern mit Stil, Charme und explodierenden Lippenstiften zu Leibe.



TYPISCH DEUTSCH Die Entwickler hatten offensichtlich Ahnung von bayerischen Bräuchen. Besonders lecker: Fleischgelatine.



GENIALES AMBIENTE Besuch in einem Beatclub: Die schrille Kulisse erzeugt perfekt die Atmosphäre der psychedelischen 60er-Jahre.

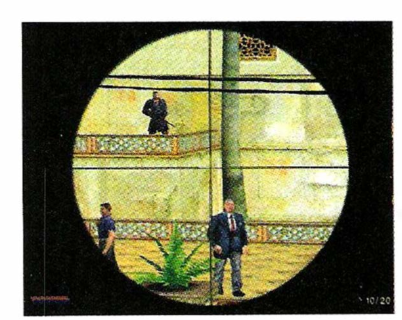
Wer nicht wild um sich ballert, sondern möglichst lange unentdeckt bleibt, kassiert ein Lob vom Vorgesetzten.

Archer auf Volkov und seine Mitstreiter anzusetzen.

Die Jagd auf Volkov führt die schöne Agentin einmal rund um den Erdball. Nach ihrem Marokko-Ausflug bereist sie die Alpen, schaut sich auf dem Münchner Oktoberfest um, besucht einen zweifelhaften Nachtclub in Hamburg und spioniert in der Stasizentrale in Ostberlin. Weitere Reiseziele sind Amerika, die Karibik, Afrika – und schließlich sogar das Weltall. Im Laufe der Handlung wird Agent Archer geheime Dokumente stehlen müssen, von einem sinkenden Frachter flüchten, ohne Fallschirm aus einem Flugzeug geworfen werden, unter Wasser gegen Haie kämpfen, Wissenschaftler befreien und vieles mehr. Ähnlich wie in *Half-Life* haben sich die Entwickler einiges ausgedacht, um den Spieler von einer unerwarteten Situation in die nächste zu jagen. Egal, ob Sie gerade einen verschrobenen deutschen Forscher aus einem streng bewachten Bürokomplex geleiten müssen oder einen zwielichtigen gegnerischen Agenten auf die Damentoilette locken, um ihn dort zu überwältigen: Standardsituationen, in denen einfach auf alles geballert werden kann, was sich bewegt, werden Sie in *No One Lives Forever* kaum zu Gesicht bekommen.

Überhaupt ist die Anwendung reiner Waffengewalt selten der beste Weg zum Erfolg. Ähnlich wie in *Dark Project* oder auch *Deus Ex* kommt man oft wesentlich eleganter und sicherer ans Ziel, wenn man im Verborgenen operiert. Wer sich vor den Blicken der Gegner und Überwachungskameras konsequent verbirgt, Terroristen lautlos aus dem Hinterhalt erledigt und so lange wie möglich unentdeckt bleibt, kassiert unter Umständen nach Abschluss der Mission einen netten Bonus und lebt mit Sicherheit sehr viel gesünder.

Ergänzend zu den aus 3D-Shootern mittlerweile leidlich bekannten



IM VISIER Das Scharfschützengewehr ist in vielen Missionen die wichtigste Waffe.

Das Kuriositätenkabinett

Monty Python lässt grüßen: Die Hauptpersonen von No One Lives Forever könnten glatt einer britischen Comedy-Serie entsprungen sein.

Drei gelangweilte Diven, ein rachsüchtiger Russe, eine größenwahnsinnige Opernsängerin und ein bärbeißiger Schotte: Die Besetzung von *No One Lives Forever* ist ebenso bizarr wie international. Hier sind einige der ungewöhnlichsten Darsteller.

Die Operndiva
Das Schicksal der Inge Wagner ist wahrlich tragisch: Als verkannte Opernsängerin und angebliche Verwandte Richard Wagners hat sich die Bayerin frustriert dem Verbrechen zugewandt. Sie bestraft ihre Untergebenen mit Kostproben ihrer Sangeskunst.

Die Heldin
Cate Archer wollte ursprünglich alles andere als Geheimagentin werden. Nach einigen Gaunereien landete sie dennoch auf der richtigen Seite des Gesetzes – und wird unversehens zur wichtigsten Person bei UNITY.



Der Schotte
Sie sehen richtig – auch Harry aus dem Big-Brother-Haus hat eine Rolle in *No One Lives Forever*. Spaß beiseite: Der bärbeißige Schotte ist schwer einzuschätzen. Einerseits macht er mit Inge Wagner gemeinsame Sache, andererseits scheint ihm Cate Archer sehr am Herzen zu liegen ...



Der Bösewicht
Volkov ist der Name des Mannes, hinter dem alle her sind. Der Anführer von HARM eliminiert Agenten von UNITY – unter anderem auch Cates engsten Vertrauten. Kein Wunder, dass Frau Archer den Fiesling am liebsten im Alleingang erledigen möchte.



Das tödliche Trio
Diese drei Damen tauchen erst spät auf – dann aber gewaltig! Die gelangweilten Models entpuppen sich als Nahkampfexpertinnen und heizen unserer gestressten Heldin ordentlich ein.



LATEXLUDER Cate Archer bereitet sich auf ihren Tauchgang vor. Selbst in dem Kunststoffkostüm macht sie noch eine gute Figur.

Cate verfügt über ein Waffenarsenal, das selbst James Bond erblassen lassen würde.

Standardwaffen (Revolver, Scharfschützengewehr, Maschinenpistole) verfügt Cate Archer über eine Vielzahl spezieller Gegenstände, die den Erfinder des explodierenden James-Bond-Kugelschreibers erblassen lassen würden: Neben einer Haarnadel, die sowohl zum Knacken von Türschlössern als auch als tödliche Giftspritze bei Gegnern eingesetzt werden kann, zählen auch noch ein Parfümfläschchen mit betäubendem Inhalt, ein explodierender Lippenstift mit Zeitzünder und ein kleiner Roboterpudel zur Ablenkung von Wachhunden zu den Geheimwaffen. Wer sich trotz dieser illustren Sammlung doch für den geradlinigen Ballerweg entschließt, kann dies jederzeit tun – passionierte Schleicher werden aber wohl die interessanteren Spielerfahrungen machen. Die Cleverness der zahlreichen Wachen, Terroristen und Gangsterbosse ist stellenweise schlichtweg atemberaubend. Die Gegner reagieren nicht nur auf Sichtkontakt, sondern auch auf akustische Reize. Ähnlich wie in *Dark Project 2* macht es auch für Cate Archer einen entscheidenden Unterschied, auf welchem Untergrund sie sich bewegt und ob sie läuft oder langsam kriecht. In prekären Situationen kann schon ein verräterisches Rascheln im Busch die Aufmerksamkeit des Feindes erregen. Hat man Sie trotz aller Vorsicht dennoch entdeckt, gibt es kein Entrinnen mehr: Jetzt hilft oft nur noch die Flucht nach vorn mit Waffengewalt – und die hat bei den Übeltätern teils erstaunliche Verhaltensweisen zur Folge. Die Ganoven suchen nicht nur Deckung hinter Kisten, sondern ziehen sich auch oft zurück, um Verstärkung zu holen, oder versuchen, Sie in einen Hinterhalt zu locken. In einer Situation kam es vor, dass sich eine Wache zunächst hinter einem in der Nähe stehenden Regal versteckte. Als dies nichts nützte, begann der Bösewicht, das Möbel quasi als Schutzschild vor sich her zu schieben! Unglücklicherweise übersah er dabei aber eine nahende Treppe. Das Regal stürzte die Stufen herunter, der Angreifer stand schutzlos da – und war im nächsten Moment auf dem Weg in den Terroristenhimmel.

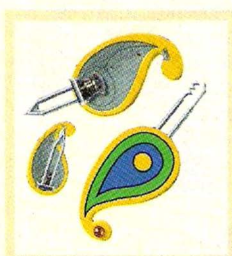


ÜBERRASCHUNGSANGRIFF Manchmal lassen sich Konfrontationen nicht vermeiden. Die Künstliche Intelligenz der Gegner ist beachtlich – hier sind schnelle Reaktionen gefragt.

Die Waffen einer Frau

Ein kurzer Blick in die Handtasche einer Top-Agentin: giftige Haarnadeln und Roboterpudel.

Neben den handelsüblichen Waffen hat die resolute Frau Archer auch einige ausgesprochen unübliche Utensilien im Handgepäck, mit denen sie ihren Gegnern das Leben schwer machen kann.



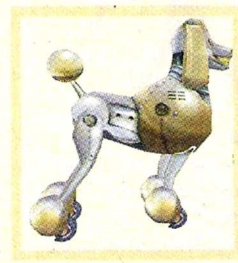
Die Haarnadel

Die Haarnadel erfüllt mehrere Zwecke: Zum einen ist sie dazu geeignet, lautlos Schlösser zu knacken. Durch einen kleinen Handgriff verwandelt sie sich aber zusätzlich noch in eine todbringende Giftspritze, mit der man Gegner aus dem Hinterhalt unschädlich machen kann.



Der Lippenstift

Mit diesem Lippenstift kann es die Agentin buchstäblich krachen lassen: Er enthält neben einem Zeitzünder auch eine explosive Sprengladung, die ganz nach Wunsch entweder sofort oder nach drei bis vier Sekunden in die Luft geht. Ideal für größere Gegnergruppen!

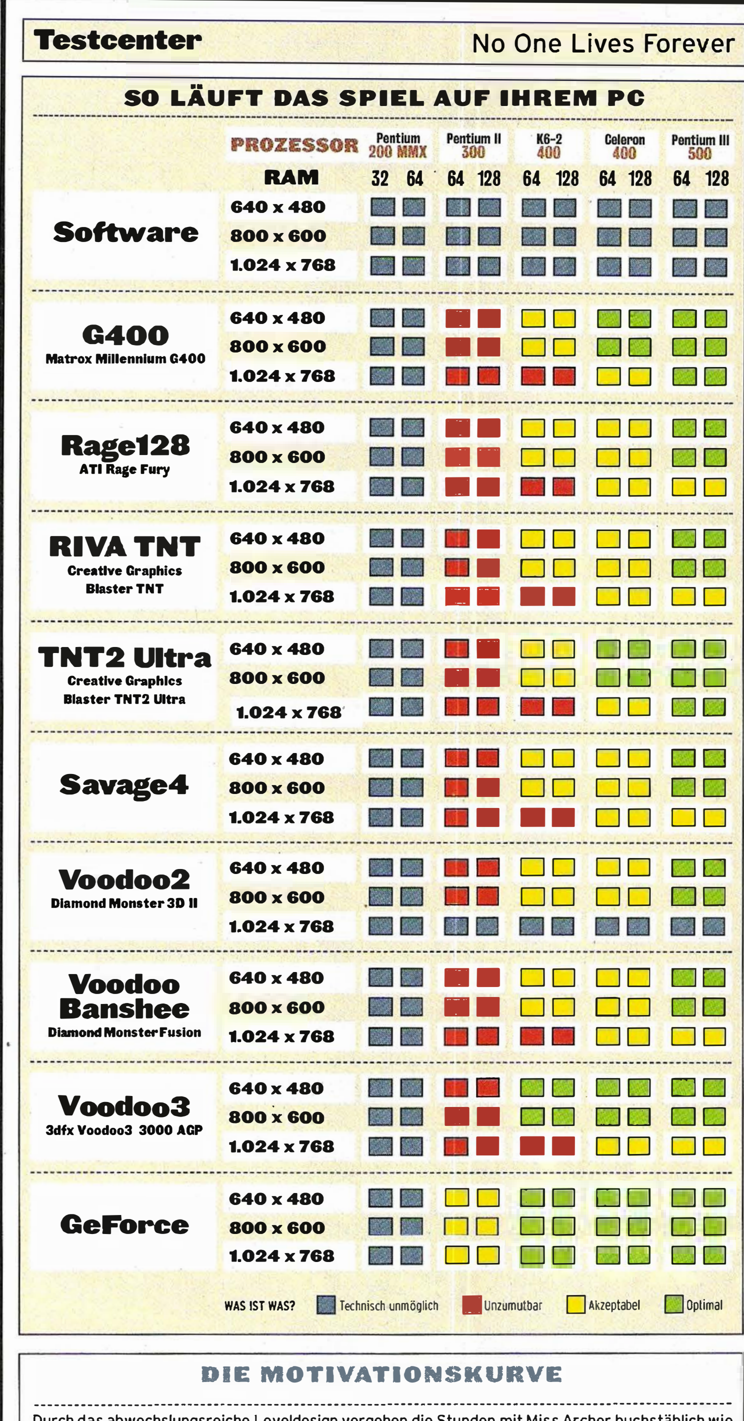


Der Elektropudel

Der Hund ist der beste Freund des Menschen – selbst wenn er nur aus Metall besteht. Dieser kleine Roboterpudel dient zum Ablenken feindlicher Spürhunde, die sich sonst vermutlich eher mit dem Biss in die Beine der reizenden Cate beschäftigen würden.



FEUERGEFECHT Da ist wohl gerade irgendwo ein Alarm ausgelöst worden. Zur Flucht ist es zu spät; in solchen Situationen ist eine schnell feuernde AK-47 der Agentin bester Freund.



Testcenter — No One Lives Forever

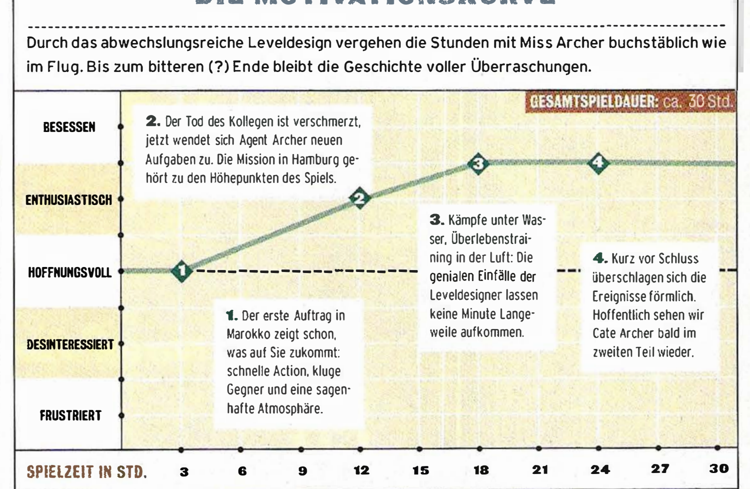
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

Grafikkarte	Auflösung	Pentium 200 MMX, 32 MB RAM	Pentium 200 MMX, 64 MB RAM	Pentium II 300, 64 MB RAM	Pentium II 300, 128 MB RAM	K6-2 400, 64 MB RAM	K6-2 400, 128 MB RAM	Celeron 400, 64 MB RAM	Celeron 400, 128 MB RAM	Pentium III 500, 64 MB RAM	Pentium III 500, 128 MB RAM
Software	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
G400 (Matrox Millennium G400)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Durch das abwechslungsreiche Leveldesign vergehen die Stunden mit Miss Archer buchstäblich wie im Flug. Bis zum bitteren (?) Ende bleibt die Geschichte voller Überraschungen.





UNTER WASSER Um an wichtige Dokumente zu kommen, müssen Sie das Wrack eines gesunkenen Frachters erkunden.

Marokko, Afrika, Deutschland: Ihre Aufträge führen Cate Archer einmal rund um den Globus.

Ob Marokko, Hamburg oder London – die Welt, in der sich Cate Archer bewegt, wirkt stellenweise fast schon unheimlich lebendig. Neben dem bereits erwähnten glaubwürdigen Gegnerverhalten liegt das vor allem auch an zahlreichen Dialogsequenzen, die die Agentin auf ihrem Weg belauschen kann. In Marokko begegnen Sie beispielsweise nicht nur an jeder zweiten Ecke Touristen, die sich über die Qualität ihres Urlaubs streiten oder miteinander die Atmosphäre des Landes genießen, sondern können auch viele Schergen Volkovs dabei beobachten, wie sie amüsante Alltagsgespräche führen. An einer Stelle sehen Sie beispielsweise, wie einer der Terroristen an einer Informationstheke Reisepläne für die Ferien seiner Familie schmiedet. In Berlin unterhalten sich zwei Soldaten über ihre weiblichen Eroberungen vom Wochenende, Wissenschaftler fachsimpeln über ihre obskursten Erfindungen, zwei Polizisten

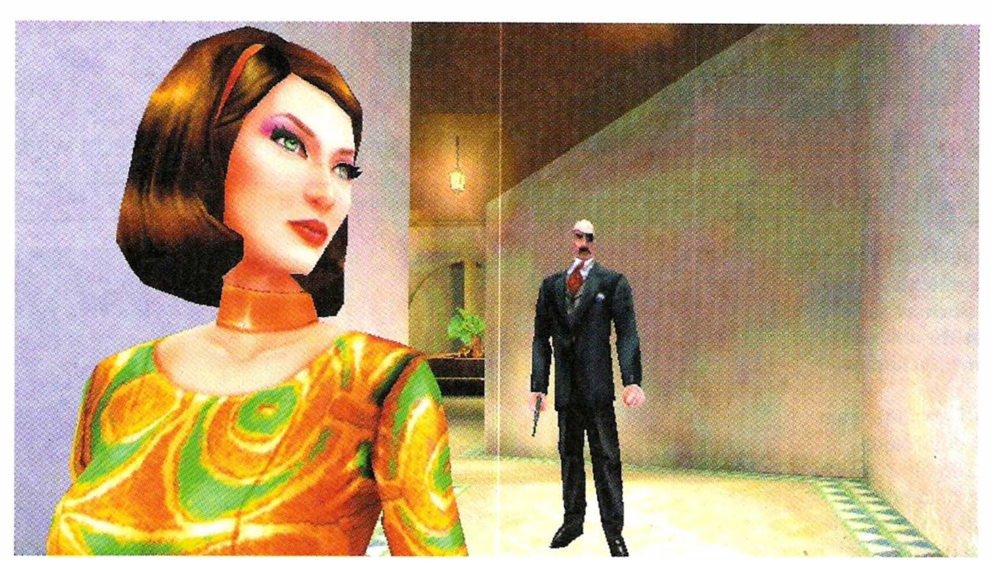


MEINUNG

Cate Archer ist die ultimative Schau: Niemand ist cooler als die Frau im bunten Dress.

Peter Kusenberg

Tagelang tönte der Soundtrack aus meinen PC-Boxen und beschwingte mein Gemüt im stressigen Redakteursalltag. Als Superagentin ließ ich Miss Archer unter Wasser, in der Luft und auf fingerbreiten Fenstersimsen kämpfen – ohne dass ihr jemals die Mascara verschmiert wäre. Jeder Auftrag brachte Überraschungen: Einmal waren es geistreiche Dialoge, die mich durch ihren Wortwitz und die Situationskomik zum Lachen brachten; ein anderes Mal begeisterten mich die Action-Einlagen, in denen ich mich für Ballerei oder Schleichen entscheiden musste. *No One Lives Forever* ist das neben *Deus Ex* spannendste Action-Abenteuer des Jahres und verdient ein himmelhoch jauchzendes: „Groovy!"



DER ERZFEIND NAHT Volkov, Anführer der Organisation HARM, ist der Mann, bei dem alle Fäden zusammenlaufen. Da er auch für den Tod zahlreicher UNITY-Agenten verantwortlich ist, ist Cate besonders erpicht darauf, ihn zu stellen.

diskutieren auf dem Oktoberfest über den Zusammenhang von Biergenuss und Kriminalität und in Hamburg sorgt die Suche nach dem richtigen Kontaktmann mithilfe vollkommen absurder Codewörter für Erheiterung. Überhaupt ist der Tonfall, den *No One Lives Forever* anschlägt, ausgesprochen humorvoll. Hierfür sorgt neben hervorragenden Sprechern, witzigen Dialogen und den schrillen Einfällen der Leveldesigner vor allem auch die Musik. Die stimmungsvoll swingenden Sounds der 60er erinnern abwechselnd an alte James-Bond-Klassiker (den Titelsong zum Film werden Sie garantiert tagelang vor sich hinsummen) und alte Easy-Listening-Stücke.

Grafisch leistet die neueste Version der Lith-Tech-Engine solide, wenn auch nicht spektakuläre Arbeit. Sämtliche Figuren sind mit großer Liebe zum Detail entworfen worden; besonders die Animationen können sich sehen lassen. Getroffene Gegner krümmen sich, rollen sich zur Seite oder poltern sogar auf dramatische Weise die Treppe herunter. Nicht ganz so grandios sind die Kulissen geraten: Während die Inneneinrichtung des Nachtclubs in Hamburg noch durch genial-kitschige Teppiche und Tapeten und hübsche Lavalampen-Beleuchtung besticht, sind die meisten Außenwelten zu karg und schmucklos ausgefallen. Viele Objekte erscheinen grob und kantig. Wirklich schlimm ist das allerdings nicht. Was *No One Lives Forever* an grafischer Brillanz fehlt, holt das Spiel durch sein Leveldesign und die filmreife Inszenierung wieder rein – und wer dem Charme von Miss Archer verfallen ist, der wird sich auch an der Umgebungsgrafik nicht stören.

Andreas Sauerland



Die coolste Heldin, das schrillste Ambiente: NOLF ist der beste 3D-Shooter seit Half-Life.

MEINUNG Andreas Sauerland

Endlich! Endlich mal ein Shooter, der nicht wahlweise in mystischen Fantasywelten oder düsteren Korridoren spielt. Endlich mal eine Heldin, die sich durch Wortwitz und Stil statt durch eine gigantische Oberweite auszeichnet. Endlich Gegner, deren Verbal-Repertoire mehr bietet als „Peng! Du bist tot!" in zwanzig verschiedenen Variationen. *No One Lives Forever* kombiniert die Spieltiefe eines *Deus Ex* mit dem Wortwitz von *Monkey Island*. Das Resultat ist ein Shooter, der so frisch und innovativ wirkt wie seinerzeit *Half-Life*. Ich bin begeistert und verkünde: Die Abenteuer der stilsicheren Agentin sind der Überraschungshit des Jahres und Pflichtkauf für jeden Actionfan!

Lavalampen und Miniröcke: No One Lives Forever spiegelt die Atmosphäre der schrillen Sechzigerjahre perfekt wider.

TESTURTEIL — No One Lives Forever

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Dark Project 2** 5/2000 — Mystisch, düster, ungewöhnlich: die Abenteuer des Meisterdiebs Garrett.
- **No One Lives Forever** 1/2001 — Packender Spielverlauf und eine charismatische Heldin – *NOLF* ist ein Pflichtkauf für Actionfans.
- **Deus Ex** 8/2000 — Warren Spectors Geniestreich um düstere Verschwörungstheorien.
- **System Shock 2** 10/99 — Gruseliger Shooter mit Köpfchen – technisch leicht angestaubt.
- **Half-Life** 12/98 — Der Klassiker unter den 3D-Shootern kann noch immer faszinieren.

GRAFIK .... Gut
Tolle Animationen, akzeptable Kulissen.

SOUND .... Sehr Gut
Cooler Soundtrack, geniale Dialoge.

STEUERUNG .... Gut
Schnell zu lernen, einfach zu beherrschen.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Annehmbare Deathmatch- und Teamplay-Karten.

91%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4 xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 850 MB	HD: 950 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘



Das Ende einer Legende?

Die Battle-Isle-Sage genießt unter Strategen einen exzellenten Ruf – dem die fünfte Folge nicht mehr ganz gerecht wird.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Cauldron/Blue Byte** ■ ANBIETER **Blue Byte** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 42 Einheiten
- 22 Gebäude
- 2 Kampagnen
- 23 Missionen
- 10 Mehrspielerkarten

Die Testversion, die uns in der vergangenen Ausgabe erreichte, enthielt für einen Test noch zu viele Fehler. Blue Byte stellte uns nun die finale Fassung zur Verfügung.

Wir befinden uns auf dem Planeten Chromos, wo seit drei Folgen der *Battle Isle*-Serie Zug für Zug ein Science-Fiction-Krieg zu Lande, zu Wasser und in der Luft tobt. Die Gattung der Rundenstrategiespiele hat ihre besten Tage hinter sich. Um frischen Wind ins Genre zu bringen, haben die Mülheimer das Spielprinzip um einen Aufbaumodus erweitert. Während Sie auf einer Insel Gefechte austragen, buddeln Sie auf der anderen Rohstoffe aus, ziehen Fabriken und Forschungseinrichtungen hoch und sorgen für Truppennachschub, den Sie in langwierigen Transportfahrten an die Front verschiffen. *Der Andosia Konflikt* ist in einen taktischen und einen strategischen Spielzug zu je acht Minuten aufgeteilt. Die taktische Runde verbringen Sie damit, Ihre Truppen übers Schlachtfeld zu schieben, die strategische damit, Ihre Basis aufzubauen. Sobald die jedoch ausgewachsen ist, werden Sie des Öfteren Däumchen drehen, bis Sie wieder an der Reihe sind. Das sorgt zusammen mit dem zähen Versorgungssystem für ständige Spaßbremsen.

Äußerlich erinnert kaum noch etwas an die Hexfeldvorfahren des *Andosia Konflikts*: Chromos erstrahlt in prachtvoller 3D-Grafik mit geschwungenen Hügeln, atmosphärischen Lichtern, Wettereffekten und futuristischen Bauwerken. Ebenfalls auf der Habenseite kann *Battle Isle 4* seine strategische Tiefe verbuchen.

Viel Arbeit für ein bisschen Vergnügen: Auf Chromos kämpft es sich arg langsam.



STURMANGRIFF Die Feindbasis ist schon in greifbarer Nähe, aber der Gegner wehrt sich verbissen. Die bunten Linien zeigen Sichtradien und Reichweite der Truppen an.

Gelände und Wetter beeinflussen Sichtradien und Reichweite der Truppen; dank unterschiedlich dicker Panzerung an den Seiten der Einheiten machen Flankenmanöver wirklich Sinn. Allerdings erfordert das alles eine nicht unbeträchtliche Einarbeitungszeit und Fehler verzeiht der Chromos-Krieg nicht. Wem der Computergegner keine Herausforderung bietet, der freut sich über einen umfangreichen Mehrspielermodus.

Die Verkaufsfassung enthält einen Bug, durch den der Computergegner ewig für seine Züge braucht. Zum Verkaufsstart soll dagegen ein Patch bereitstehen.

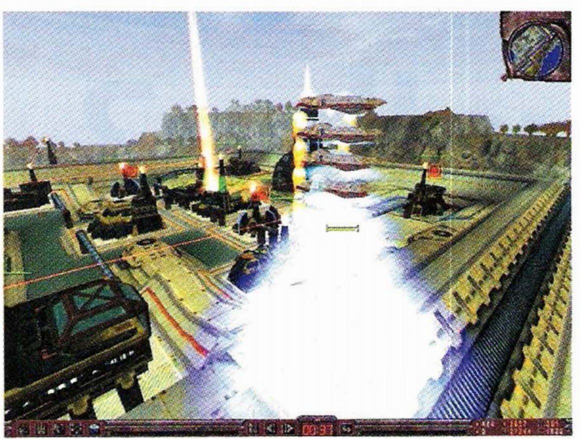
Rüdiger Steidle



MEINUNG

Einsteiger müssen draußen bleiben: Selten verlief ein Strategiespiel so zäh.
Rüdiger Steidle

Wer den Andosia-Konflikt genießen will, muss drei Dinge mitbringen: viel Zeit, den Willen, das Online-Handbuch zu wälzen, und Geduld für das zähe Ressourcen- und Nachschubmanagement. Wer über die Design-Mängel hinwegsieht, wird mit zwar mit viel Spieltiefe belohnt. Doch auch Hardcore-Strategen hätten sich über einen dynamischeren Spielablauf und mehr Action sicher nicht beklagt.



TRAKTORSTRAHL Vier Konstruktionsgleiter errichten ein Windrad, nachdem unsere Kraftwerke mangels Rohstoffen schließen mussten.

TESTURTEIL Battle Isle – Der Andosia Konflikt

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Call to Power 2** 1/2001 – Der Klassiker unter den Rundenstrategiespielen in der besten Version.
- **Incubation** 11/97 – Das *Battle Isle*-Universum im kleineren Maßstab. Als Budget zugreifen!
- **Panzer General 4** 11/99 – Sowohl Western Assault als auch Operation Barbarossa sind zu empfehlen.
- **Heroes of Might & Magic 3** 6/99 – Im Fantasy-Bereich gibt es kein besseres Rundenstrategiespiel.
- **Battle Isle 4** 1/2001 – Viele Längen, lange Einarbeitungszeit: Der Andosia-Konflikt ist nur für Hardcore-Strategen interessant.

GRAFIK .... Sehr Gut
Eine Augenweide, aber ein Hardwarefresser.

SOUND .... Gut
Sehr gute Sprecher, eher schwache Effekte.

STEUERUNG .... Gut
Die Autofunktionen verlangen nach Renovierung.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Auch hier sind Wartezeiten das größte Problem.

75%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 650
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	4x CD-ROM
HD: 320 MB	HD: 320 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

Um Gottes willen!

Sacrifice vereint 3D-Strategie, Action-Einlagen und Rollenspiel-Elemente in atemberaubender Grafik.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Shiny Entertainment** ■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 49 Einzelspieler-Missionen
- 32 Mehrspielerkarten
- Über 100 Zaubersprüche
- Über 70 Truppentypen
- Geniale Grafik

Egal ob im alten Rom oder dem antiken Griechenland: Wenn sich Götter stritten, hielten sich die Sterblichen lieber raus. Nicht so in *Sacrifice*, denn in der Rolle eines mächtigen Zauberers stehen und kämpfen Sie zwischen den Fronten von fünf himmlischen Herrschern.

Als typisches Shiny-Spiel präsentiert *Sacrifice* ein abgefahrenes Szenario: In einer Fantasy-Welt entbrennt ein Konflikt zwischen fünf grundverschiedenen Göttern, die vom Aussehen und den Gesprächen her eher in die Rubrik Witzfiguren fallen. Da die Herrschaften ihre Zwistigkeiten traditionell lieber in irdischen Gefilden austragen, ist es Ihre Aufgabe, sich als Magier in den Dienst der mächtigen Wesen zu begeben. Ob Sie immer dem gleichen Gott dienen oder den Herren ständig wechseln, bleibt Ihnen überlassen. Allerdings müssen Sie sich nach einigen Missionen für eine der entstandenen Allianzen entscheiden. Egal auf welcher Seite Sie sich durch die Kampagne schlagen, die Handlungsstränge der Missionen ergeben eine einzige Geschichte.

In Sachen Gameplay ist *Sacrifice* als Echtzeitstrategie mit Action-Elementen sowie Rollenspieleinflüssen einzuordnen. Sie steuern Ihre Hauptperson aus der Verfolgerperspektive und benötigen für den Erfolg zwei Ressourcen: Mana und Seelen. Letztere erhalten Sie von besiegten Gegnern und können Sie nach ritueller Opferung zum Beschwören eigener Truppen verwenden. Dieser Vorgang wird genauso über Zaubersprüche realisiert wie sämtliche anderen Aktionen, beispielsweise das Errichten von Gebäuden. Je nachdem, welchem Gott Sie dienen, unterscheiden sich die Truppen und Ihr Hokuspokus-Repertoire, das mit der Zeit immer stärker wird. Ist etwa Pyro Ihr Meister, können Sie ganze Landstriche in ein Flammeninferno verwandeln, während Ihre Einheiten mit Feuerbällen angreifen.

Sacrifice bietet zwar zahlreiche taktische Möglichkeiten, artet aber, wenn es zu Massenschlachten kommt, in chaotische Klickorgien aus. Das liegt hauptsächlich an der Ansicht, die sich für derartige Gefechte nicht weit genug herauszoomen lässt. Hat man sich aber daran gewöhnt, fällt dieser Kritikpunkt zum Glück nicht mehr allzu sehr ins Gewicht.

Georg Valtin



ALLE HÄNDE VOLL ZU TUN Koordination der eigenen Truppen, Sicherung des Altars und der Zauberer darf auch nicht sterben: Bei mehr zehn Truppen wird das recht chaotisch.

Grafisch umwerfendes 3D-Spektakel mit innovativen Elementen und vielen strategischen Möglichkeiten, leider zum Teil unübersichtlich.

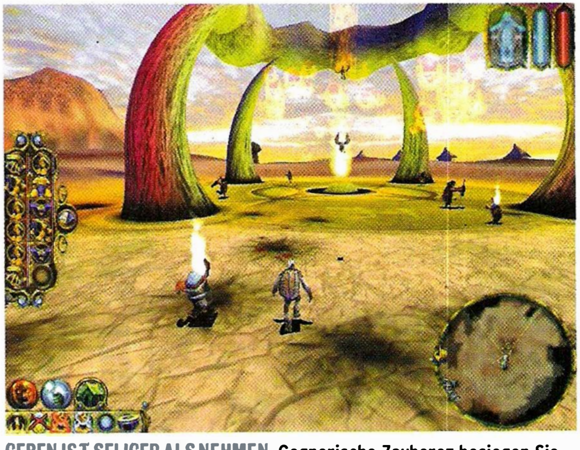


MEINUNG

Trotz einiger Schwächen: Sacrifice dürfen Sie getrost Ihre Freizeit opfern.

Georg Valtin

Keine Frage, *Sacrifice* macht nach einer kurzen Eingewöhnungsphase gehörigen Spaß. Die verschiedenen Einheiten, die spektakulären Zaubersprüche und die grafisch geniale Spielwelt sorgen gehörig für Laune. Was mich allerdings stört, sind die teilweise chaotischen Massenschlachten, in denen aufgrund mangelnder Übersicht kaum noch koordinierte Aktionen möglich sind.



GEBEN IST SELIGER ALS NEHMEN Gegnerische Zauberer besiegen Sie, indem Sie eine Ihrer Kreaturen auf dem feindlichen Altar opfern.

TESTURTEIL Sacrifice

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Dungeon Keeper 2 8/99
Stimmungsvolles Stelldichein der Höllenkreaturen, geniales Missionsdesign.

Sacrifice 1/2001
Optischer Brillanz und Innovationen im Gameplay stehen Bedienungsmängel und Unübersichtlichkeit gegenüber.

Populous 3 12/98
Gelungene Neuauflage von Molyneux' strategischer Göttersimulation.

Populous 3 Add-On 6/99
Sehr guter, aber leider viel zu kurzer Mission Pack zum Basisspiel.

Myth 2: Soulbligther 2/99
Abwechslungslose Schlachten mit Elfen, Zwergen und Co. ohne Tiefgang.

GRAFIK .... Sehr Gut
Grandiose Landschaften und geniale Effekte.

SOUND .... Gut
Solide Musik. Sprache und Soundeffekte okay.

STEUERUNG .... Gut
Dank Tutorial okay, in Kämpfen etwas umständlich.

MEHRSPIELER .... Sehr Gut
Zahlreiche Spielmodi sorgen für Abwechslung.

83%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 640 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✓ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

Totgesagte leben länger

Zum Abschied von der Kult-Archäologin präsentiert Eidos vier kleine, aber feine Episoden aus Laras Abenteuer-Dasein.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Core Design** ■ ANBIETER **Eidos Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Endgültig letzter Teil der Serie in dieser Form
- 4 Episoden mit insgesamt 13 Levels
- Neue Animationen und Bewegungsabläufe
- Nur etwa 20 Stunden Spielzeit
- Enthält Editor zum Erstellen eigener Levels

Schluss, aus, vorbei! Das dachten zumindest Tausende Lara-Croft-Fans, als die Archäologin in Ägypten unter einer zusammenbrechenden Pyramide verschüttet wurde. Folge 5 ist daher eher ein Lara-Croft-Gedächtnis-Abenteuer: In Rückblenden lässt Eidos wichtige Stationen im Leben der smarten Brünetten Revue passieren.

Das Spiel beginnt kurz nach dem dramatischen Ende von Teil vier. Lara wird für tot erklärt, obwohl ihre Leiche trotz Ausgrabungen an der Einbruchstelle nicht gefunden wurde.



■ ADEL VERPFLICHTET In einem derartig chicen Outfit präsentiert sich Lara nur im Intro. Später geht die Archäologin zur gewohnten Kleiderordnung über.

In der englischen Heimat trauern daher die engsten Freunde der Archäologin an der frisch errichteten Gedenkstatue. Später setzen sich die Trauernden am Kaminfeuer zusammen, um an diesem regnerischen Abend in Wehmut an Laras verwegene Abenteuer zurückzudenken. Dabei werden vier Anekdoten (insgesamt magere 13 Levels) erzählt, bei denen Sie jeweils nach einem erklärenden Vorspann in das Geschehen eingreifen. Die Videos sind allesamt gut inszeniert und zum Teil auch ausgesprochen witzig. Darüber hinaus verwenden die Entwickler im Laufe der einzelnen Missionen zahlreiche In-Game-Sequenzen, um Schlüsselstellen hervorzuheben oder die Story voranzutreiben.

Die vier Episoden unterscheiden sich nicht nur durch die Thematik und Laras Outfit, sondern setzen auch spielerisch unterschiedliche Schwerpunkte. Los geht es mit zwei klassischen Abenteuern im Stil von *Tomb Raider 1* beziehungsweise dessen Nachfolger – also viel Springen, Klettern, Tauchen, Schalterrätsel lösen und ab und an Gegner ausschalten. Dabei liefern Sie sich zunächst in Rom mit Larson und Pierre, zwei Widersachern aus dem Original, ein Wettrennen um einen kleinen Artefakt. Danach verschlägt es die Zopfträgerin auf eine russische Militärbasis, wo sie sich an Bord eines U-Bootes schmuggelt und nach dem „Speer des Schicksals", einem biblischen Schatz, sucht. Parallelen zu *Indiana Jones* und *Akte X* sind dabei sicherlich nicht unbeabsichtigt, die Herausforderungen ähneln der ersten Episode. Als Nächstes folgt Teenager-Lara (genau, die aus dem Tutorial von Teil vier) Priester Dustan auf eine mysteriöse Insel, um einen Dämon zu bekämpfen. Da Sie hier ohne Waffen antreten, müssen Sie in erster Linie den Weg durch komplexe Außenwelten, Höhlen und mittelalterliche Gebäude finden und den wenigen Gegnern ausweichen. Das abschließende Kapitel spielt in einem High-Tech-Gebäude, wo Lara den Iris-Artefakt stehlen und unbeschadet damit entkommen muss. Hier unterscheidet sich das Gameplay um einiges von den anderen Episoden und den vorigen *Tomb Raider*-Teilen. In einem sexy Outfit schleicht Lara durch die Gänge, schaltet Wachposten lautlos mit Chloroform aus und umgeht Sicherheitssysteme.

Alle Missionen haben eines gemeinsam: sie verlaufen weitgehend linear und sind, zumindest für *Tomb Raider*-Kenner, sehr einfach zu bewältigen. Bei den Rätseln wird man geradezu mit der Nase auf die Lösung gestoßen und marschiert problemlos durch die Levels. Daher ist das Spiel auch für Einsteiger zu empfehlen, allerdings gibt es eine Hand voll Tücken, die selbst Profis auf eine harte Probe stellen werden. Am schwierigsten sind dabei einige Passagen, bei denen Sie eine Sequenz mit Zeitlimit bewältigen müssen. Ein kleiner Fehler

BLACK IS BEAUTIFUL In der letzten Episode bekommt es Lara im Hochhaus oft mit aufmerksamen Wachen zu tun. Diese Schlafmütze ist eine Ausnahme.



Ein kurzer, aber würdiger Abschied in den Ruhestand für lovely Lara.

Georg Valtin

MEINUNG

Nachdem ich die vergangenen beiden Abenteuer von Lara nach kurzem Anspielen wieder von der Festplatte verbannte, war ich von *Die Chronik* positiv überrascht. Das Gameplay erinnerte mich über weite Strecken deutlich an die ersten beiden, zugegebenermaßen richtungsweisenden Teile. Dementsprechend viel Spaß machte das Erkunden der abwechslungsreichen Gebiete, wobei allerdings gerade die Rätsel ruhig etwas schwieriger hätten ausfallen können. Überhaupt sorgte der einsteigerfreundliche Schwierigkeitsgrad dafür, dass ich den fünften Teil bereits nach knapp zehn Stunden beendet hatte. Echte Probleme bereiteten mir lediglich zwei Sequenzen mit Zeitbegrenzung (schwer) sowie ein ganz bestimmter Sprung (noch schwerer) innerhalb der dritten und meiner Meinung nach schönsten Episode, den ich erst nach etwa 20 Versuchen und ebenso vielen Flüchen bewältigen konnte.



VERRÜCKT NACH LARA Schon in jungen Jahren hat die wohlproportionierte Dame alle Hände voll zu tun, um lästige Verehrer loszuwerden. Selbst unter Wasser wollen ihr unfreundliche Zeitgenossen an die Wäsche.

und es geht von vorne los. Gleiches gilt für eine Hand voll Sprungeinlagen, die erst nach mehreren Versuchen zu meistern sind.

In technischer Hinsicht bietet auch *Die Chronik* erwartungsgemäß kaum etwas Neues. Die Steuerung wurde übernommen, so dass Lara die gleichen Bewegungen und Aktionen wie in den vier Teilen davor zur Verfügung stehen. Sie lassen die Protagonistin klettern, hangeln, springen, sprinten und tauchen, können aber neuerdings auch über Seile balancieren. Mehr als eine kosmetische Dreingabe ist das allerdings nicht, da Sie diese Funktion nur zweimal im ganzen Spiel brauchen. Darüber hinaus hat die Protagonistin nun mehr Möglichkeiten, mit der Umgebung zu interagieren. So öffnet und durchsucht die Titelheldin Schränke und Schubladen nach wichtigen Gegenständen, Medipacks und Munition. Das Waffenrepertoire umfasst im Wesentlichen die bekannten Schießeisen wie Pistolen, Revolver, Schrotflinte und Uzis, wobei sich einige davon mit einem Zielfernrohr kombinieren lassen. Neu ist die handliche HK-Maschinenpistole im vierten Abschnitt; die drei Schussmodi retten Lara des Öfteren den Hals.

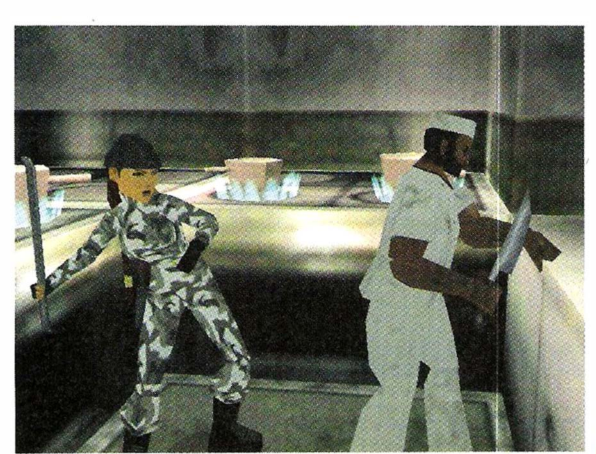
Die Missionen verlaufen weitgehend linear und sind für Fans der Serie leicht zu meistern. Gleiches gilt für die überwiegend einfachen Rätsel.

Insgesamt ist *Die Chronik* trotz einiger neuer Ideen ein typisches *Tomb Raider*-Abenteuer – im besten Sinne. Fans der akrobatischen Pixel-Schönheit kommen daher wieder voll auf ihre Kosten, auch wenn der fünfte Teil mit etwa 20 Spielstunden sehr kurz ausfällt. Dafür enthält das Spiel einen Editor zum Erstellen eigener Levels, so dass im Internet mit Sicherheit demnächst neue Herausforderungen auf unersättliche Lara-Bewunderer warten. Wer das vollbusige Frauenzimmer dagegen schon immer doof fand und mit den bisherigen Spielen nichts anfangen konnte, darf auch diese Fortsetzung ruhigen Gewissens im Regal stehen lassen.

Georg Valtin



FRÜH ÜBT SICH Einen olympiareifen Fackellauf muss Lara ebenfalls absolvieren.



HINTERHÄLTIGES BIEST Nachdem wir uns lautlos angeschlichen haben, ziehen wir dem Smutje kräftig eins über die Runkelrübe.

TESTURTEIL – Tomb Raider: Die Chronik

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Tomb Raider 4** 1/2000 – Klettern, Rätseln, Schießen: In Ägypten zeigt sich Lara in Hochform.
- **Drakan** 10/99 – Rynns haarsträubende, innovative Abenteuer, Spielspaß garantiert.
- **Indiana Jones 5** 1/2000 – Gut inszenierte, grafisch mäßige Suche nach dem Turm von Babel.
- **Tomb Raider 5** 1/2001 – Kurzer, aber intensiver Abschied von der Pixelheldin an abwechslungsreichen Schauplätzen.
- **Metal Gear Solid** 12/2000 – Spielt sich fast wie die Schleicherei in der vierten Episode von *Die Chronik*.

GRAFIK ..... Befriedigend
Der Optik merkt man ihr Alter inzwischen an.

SOUND ..... Gut
Gute Sprachausgabe und stimmige Soundeffekte.

STEUERUNG ..... Gut
Wie immer okay, mitunter aber zu träge Reaktion.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden

81%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 500
16 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 2 MB	HD: 2 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD ..... –
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

Who the fuck is Alice?

Die kleine Alice besteht haarsträubende Abenteuer und Strapazen in einem bizarren Wunderland.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Rogue Entertainment** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Quake-3-Engine
- Originelles Spielkonzept
- Bizarre Rätsel
- Umsetzung des Buches von Lewis Carroll
- 10 Waffen
- 15 Kapitel

Seit Generationen erfreuen sich Kinder und Erwachsene an dem Buch von Lewis Carroll, in dem die kleine Alice eine wundersame Traumreise durch eine Welt außerhalb logischer Gesetze erlebt. Nach dem Disney-Film lädt das gleichnamige Spiel zu einem fantastischen Trip jenseits aller Konventionen ein.

Ist das Messer scharf? Alice prüft die Klinge – und halbiert den Leib der Kartenspielwache. Dann klettert sie an einer Liane zu einer Plattform hinauf, um dem Kaninchen in die nächste Szene zu folgen. Sie hüpft auf Pilz-Trampolinen, schlittert über Eis, wird durch die Luft gewirbelt, geht mit einer Schildkröte auf Tauchstation und fliegt mit einem Tret-Zeppelin. Alice kann alles, was Lara Croft kann – und mehr. Der Spieler steuert die Heldin aus der Verfolgerperspektive. Stirbt das tapfere Mädchen beim Überspringen eines Abgrunds oder im Kampf gegen die kinderfressende Herzogin, so wird der letzte Spielstand geladen; Schnellspeichern ist jederzeit möglich.

Die Rätsel erfordern Knobelei, sind allerdings niemals zu schwierig. Sie müssen etwa unterschiedlich klingende Hebel in einer bestimmten Reihenfolge ziehen; später dürfen Sie auf einem Fluss von Blatt zu Blatt springen oder bauen aus riesigen Büchern eine Brücke. Ratschläge erteilt die Grinsekatze, die Sie herbeirufen können, falls Sie an einer Stelle nicht weiterwissen.

Um die zahlreichen Feinde zu besiegen, greifen Sie zu Waffen, die im Genre bislang nicht zum Einsatz kamen: Sie rücken Ihren Gegnern mit einem Messer, einem Kricketschläger oder einem Stoß Zauberkarten zu Leibe. Werfen Sie Ihren magischen Würfel, so öffnet sich dieser; ein Dämon entsteigt ihm und beschützt Alice vor Feuerkäfern und Gift spuckenden Blumen.

Letztgenannte wachsen in Landschaften, die skurriler gestaltet sind als im technisch ähnlichen Heavy Metal F.A.K.K. 2. Hier überspannen dürre Steinbrücken Abgründe, in denen bunte Nebel wabern – oder Standuhren wiegen ihre Hüften. Mindestens 500 Mhz sollte Ihr Prozessor haben, andernfalls wird die rund 25 Spielstunden lange Traumreise zum Diavortrag.

Peter Kusenberg



ROT UND BLAU Alice benötigt Lebens- und Zauberenergie, um gegen Gegner zu bestehen. Helle sind die Insekten und Pilzmonster nicht, doch mitunter tauchen sie gleich im Dutzend auf.

Für Freunde ausgefallener Spielkonzepte ist Alice die beste Empfehlung seit MDK 2.



MEINUNG

Die Reise durchs Wunderland spart den Genuss bewusstseinserweiternder Drogen.

Peter Kusenberg

In keinem anderen Action-Adventure erleben Sie eine derart fesselnde Traumwelt. Die Rätsel sind witzig und nachvollziehbar, die Kampfszenen machen Spaß – und die Atmosphäre ist wesentlich dichter als in dem technisch und spielerisch ähnlichen *Heavy Metal F.A.K.K. 2*. Die Dämlichkeit der Gegner und einige enervierende Sprungübungen vereitelten eine 90er-Wertung.



EITEL Der kleine Satansbraten macht sich mit Hilfe eines Spiegels unsichtbar. Zwischensequenzen zeigen dem Spieler, wie's weitergeht.

TESTURTEIL American McGee's Alice

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **MDK 2** 7/2000 – Drei Helden in einem turbulenten Action-Titel: Superber MDK-Nachfolger!
- **American McGee's Alice** 1/2001 – Witzige Rätsel, trickreiches Leveldesign und dichte Atmosphäre machen das Abenteuer zu einem Vergnügen.
- **Messiah (deutsch)** 6/2000 – Das Spiel um Engelchen Bob enthält gleichermaßen Action und Rätsel.
- **Heavy Metal F.A.K.K. 2** 10/2000 – Superheldin Julie ist die derzeit attraktivste PC-Spiele-Heldin.
- **Tomb Raider: Die Chronik** 1/2001 – Für Gelegenheitsspieler ist Lara Croft nach wie vor erste Wahl.

GRAFIK .... Sehr gut
Das originelle Leveldesign ist atemberaubend.

SOUND .... Sehr gut
Geräusche und Musik sorgen für Gänsehaut.

STEUERUNG .... Sehr gut
Alice bewegt sich anmutig durchs Wunderland.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

87% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 400	AMD Athlon 700
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 600 MB	HD: 650 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

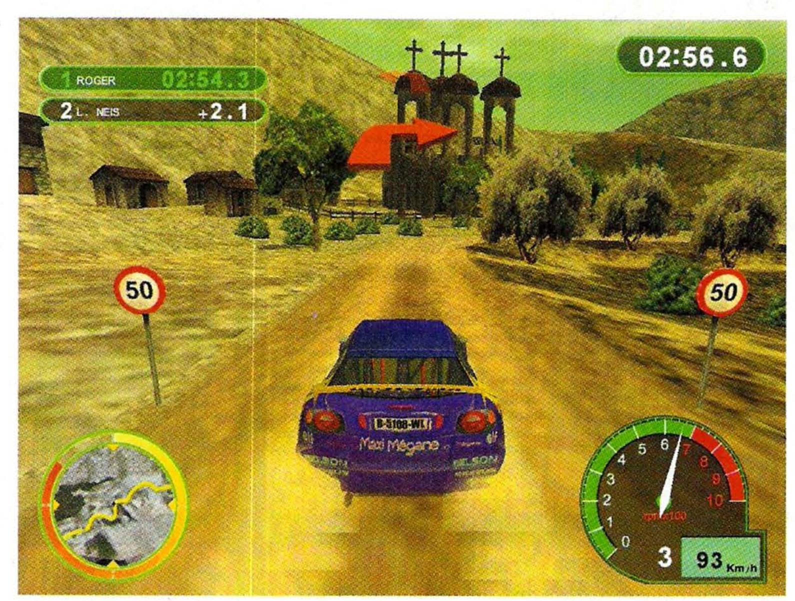
Vizekönig der Piste

Ubi Softs Zeitrenner glänzt mit toller Optik und fast perfekter Steuerung.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ubi Soft** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Dezember 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 11 Autos
- 9 Wagen-einstellungen
- 24 Strecken
- 3 Meisterschaften
- Trainingslager mit 10 Prüfungen
- Autos zum Download



DEATH VALLEY **Die malerischen Strecken sind das optische Glanzlicht von Pro Rally 2001. Hier säumt eine baufällige Kapelle einen spanischen Kurs.**

Ubi Soft wagt das Überholmanöver auf den eben erst gekrönten Genre-Champion *Colin McRae Rally 2.0*.

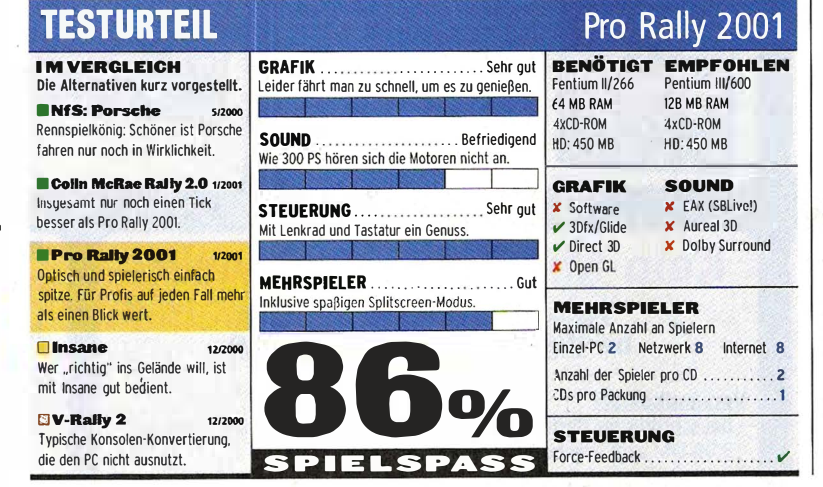
Um es vorwegzunehmen: Auch in der neuen Version schlägt *Pro Rally* den Altmeister Colin nicht, aber nur um Haaresbreite. Wie in *Colin McRae Rally 2.0* können Sie sich bei *Pro Rally 2001* in einem Meisterschafts- und einem Arcade-Modus austoben. Letzterer lässt Sie gegen zehn Geisterautos antreten, ersterer führt Sie durch eine ausgedehnte Rennserie in drei Klassen. So arbeiten Sie sich von den spaßigen Kit-Cars über die schwierigeren WRC-Wagen bis in die Legenden-Liga hoch, wo Klassiker wie der Audi Quattro S1 gebändigt werden wollen. Im Kampf mit *Colin McRae 2.0* kann *Pro Rally 2001* den Grafik-Vergleich dank der malerischen Strecken für sich entscheiden. Beim Fahrmodell hat Ubi Softs Renner aufgeholt: Die Autos steuern sich nahezu perfekt, lediglich das oft übertriebene Crash-Verhalten trübt den Eindruck. Schließlich entscheidet *Colin McRae Rally* das Rennen aufgrund der umfangreicheren Tuning-Optionen und des etwas besseren Fahrgefühls ganz knapp für sich.

Rüdiger Steidle



AUF DER CD-ROM!
Fahren Sie Pro Rally 2001 mit unserer Demo-Version Probe!

Für Rennspiel-freunde wird die Wahl zur Qual: Pro Rally 2001 liegt mit Colin McRae Rally 2.0 beinahe gleichauf.



TESTURTEIL Pro Rally 2001

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **NfS: Porsche** 5/2000 – Rennspielkönig: Schöner ist Porsche fahren nur noch in Wirklichkeit.
- **Colin McRae Rally 2.0** 1/2001 – Insgesamt nur noch einen Tick besser als Pro Rally 2001.
- **Pro Rally 2001** 1/2001 – Optisch und spielerisch einfach spitze. Für Profis auf jeden Fall mehr als einen Blick wert.
- **Insane** 12/2000 – Wer „richtig" ins Gelände will, ist mit Insane gut bedient.
- **V-Rally 2** 12/2000 – Typische Konsolen-Konvertierung, die den PC nicht ausnutzt.

GRAFIK .... Sehr gut
Leider fährt man zu schnell, um es zu genießen.

SOUND .... Befriedigend
Wie 300 PS hören sich die Motoren nicht an.

STEUERUNG .... Sehr gut
Mit Lenkrad und Tastatur ein Genuss.

MEHRSPIELER .... Gut
Inklusive spaßigen Splitscreen-Modus.

86%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Fentium II/266	Pentium III/600
€4 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 450 MB	HD: 450 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 2 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 2
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

KURZTESTS

Squad Leader

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Random Games** ■ ANBIETER **Hasbro Interactive** ■ USK **Ab 16 Jahren**



SINFONIE IN BRAUN **Wer den Schützengraben erkennt, erhält 100 Punkte.**

Hasbro beamt mit *Squad Leader* ein unter Experten beliebtes Papierstrategiespiel in Bits und Bytes. Vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges führen Sie auf alliierter oder deutscher Seite kleine Infanterie-Trupps rundenweise ins Gefecht. Für die Umsetzung zeichnen sich die Jungs von Random Games verantwortlich, die ihre alte Isokästchen-Engine aufgewärmt haben, welche bereits in *Soldiers at War* und *Chaos Gate* versagte. Sie hat erstens eine absolut undiskutable Krümeloptik und zweitens eine ebenso unzeitgemäß komplizierte Bedienung. Auch eingefleischte War-Gamer seien gewarnt: Die Computer-Version hat mit dem Vorbild fast nichts gemein. *(rs)*

SPIELSPASS 31%

EuroLeague Football

■ GENRE **Fußball-Manager** ■ ENTWICKLER **Dinamic** ■ ANBIETER **SVG** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**



ZEITLUPE **Der Bildaufbau ist auch in niedrigen Auflösungen zögerlich.**

EuroLeague Football ist Manager-Software und Fußball-Action in einem: Wie bei *Anstoss 3* können Sie Begegnungen der 1. oder 2. Bundesliga inszenieren, Freundschaftspartien oder europäische Meisterschaften austragen. Die Trainer und Spieler der nationalen und internationalen Mannschaften haben leicht veränderte Namen ihrer wirklichen Vorbilder, die Stadien sind schludrig gestaltet und überall mit Bandenwerbung des Sponsors RTL plus gepflastert. Verglichen mit den übersichtlichen *Anstoss-3*-Menüs müssen Sie hier lange nach Optionspunkten oder den Einstellungstabellen für die Tastaturbelegung suchen. Die Animation der Figuren in den Spielszenen ist nur durchschnittlich. *(pk)*

SPIELSPASS 45%

Meister der Beleidigung

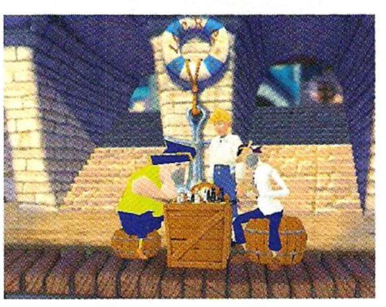
Der mächtigste Pirat des Adventure-Genres erlebt nach dreijähriger Pause ein haarsträubendes Abenteuer.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **LucasArts** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Ein mächtiger Pirat
- Drei umfangreiche Akte
- Dutzende bekannte und neue Charaktere
- Zehntausende Textzeilen
- Professionelle deutsche Synchronisation
- 3D-Technik von *Grim Fandango*

Drei Jahre nach dem dritten Sieg über Le Chuck beendet Möchtegernpirat Guybrush Threepwood seine Flitterwochen mit Elaine und kehrt zurück nach Melee Island. Dort bemüht sich ein zwielichtiger Knilch um den Posten des Gouverneurs – und stört mit halbseidenen Machenschaften das junge Eheglück. Droht ein abermaliger Besuch auf der verfluchten Affeninsel?



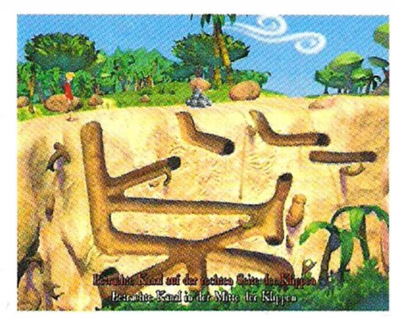
SCHACHMATT Rätseln und Reden ist die halbe Miete. Manchmal sind die Witze rar.



FAMILIENSCHATZ Die Rätsel sind teils wirr, die Lösung ergibt sich nach Ausprobieren.

Bevor die Turteltäubchen den Boden von Melee Island betreten, werden sie von einem fremden Piratenschiff attackiert. Während sich Elaine mutig in die Schlacht stürzt, muss der an den Hauptmast gefesselte Guybrush sein erstes Rätsel lösen. In dieser heiklen Situation kann sich der Spieler mit der Steuerung des vierten Teils der seit annähernd zehn Jahren erfolgreichen Adventure-Serie vertraut machen. In den ersten drei Teilen ließ sich die Hauptfigur mit der Maus über die fiktiven karibischen Inseln lenken, hier können Sie die Maus links – beziehungsweise rechts – liegen lassen. *Flucht von Monkey Island* wurde mit der gleichen Technik inszeniert wie der vor zwei Jahren veröffentlichte LucasArts-Titel *Grim Fandango*. Dessen Held Manny Calavera diente als Vorlage für den dreidimensionalen Guy-

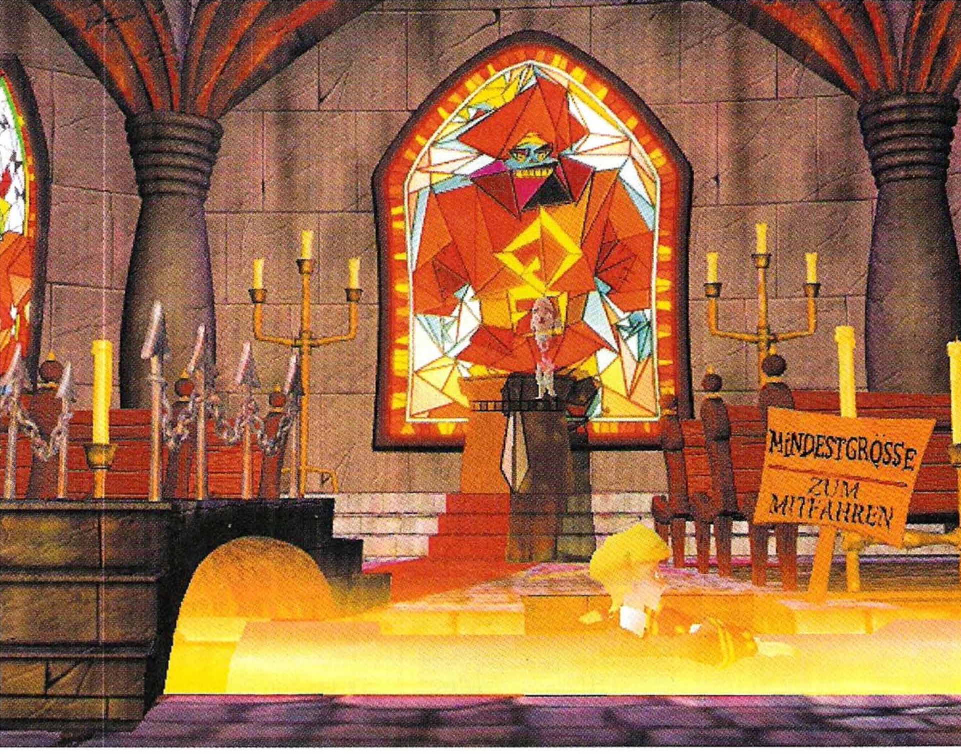
■ REIFEPRÜFUNG Guybrush nimmt die Qualen einer Schulstunde auf sich, um in den Besitz der „Ultimativen Beleidigung" zu gelangen.



EINLOCHEN Im richtigen Moment muss Guybrush Steine in die drei Öffnungen werfen.

brush, der sich gleichfalls mit den Pfeiltasten der Tastatur in alle Himmelsrichtungen bewegen lässt. Entdeckt er zur Linken einen interessanten Gegenstand, etwa ein benutztes Kaugummi, so neigt er automatisch den Kopf nach links. Zum Anschauen oder Aufnehmen drücken Sie die jeweilige Taste; alternativ können Sie den Joystick oder das Gamepad benutzen, um den „mächtigsten Piraten" von einer haarsträubenden Situation in die nächste zu manövrieren.

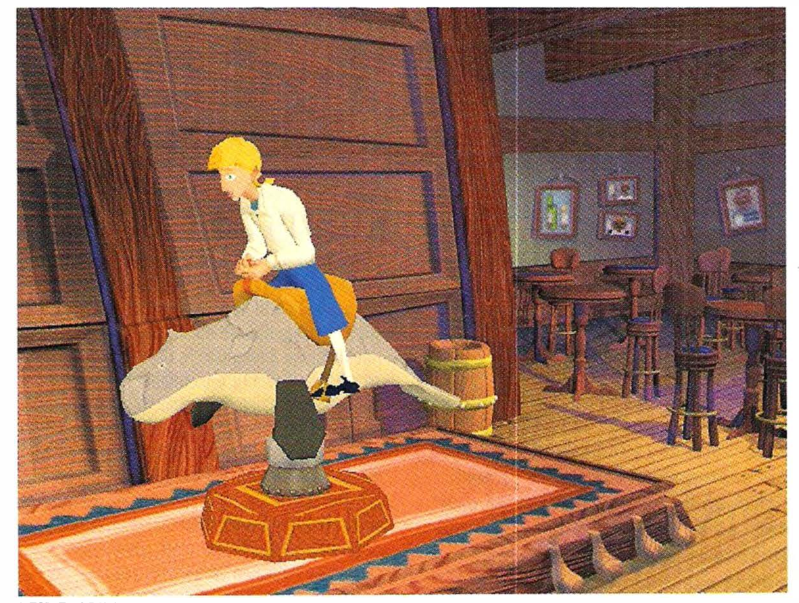
Auf Melee Island wird Elaine nicht als Gouverneurin anerkannt, ihr Palast wird von einem Katapultisten mit Felsbrocken beschossen. Die erste Aufgabe des Helden ist es, den Steinschleuderer von seinem Tun abzubringen. Zu diesem Zweck kombinieren Sie zwei bestimmte Gegenstände miteinander, was Ihnen freilich nur gelingt, wenn Sie die entsprechenden Objekte in Ihr Inventar aufgenommen haben. Wie in jedem Adventure ist es nötig, alle Schauplätze gründlich abzusuchen und alles herrenlose Zeugs einzusacken. In typischen LucasArts-Adventures müssen Sie damit rechnen, eigenartige Dinge zu finden. *Flucht von Monkey Island* erweist seinem Hersteller alle Ehre, denn hier packt Guybrush neben einer Ente, einem Parfüm-Flakon und einer Tube Klebstoff einen ganzen Termitenzirkus in seine geräumigen Hosentaschen. Die Ente benötigen Sie, um einem Schuft das Handwerk zu legen. Zuvor können Sie versuchen, das Federvieh mit jedem anderen Ding und jedem dahergelaufenen Piraten zu verwenden; der Lösung des Rätsels werden Sie so nicht auf die Spur kommen, kurzweilige Unterhaltung werden Ihnen diese absonderlichen Kombinationsversuche gewiss bescheren. Im Hinterkopf behalten sollten Sie Ihr Hauptziel, nämlich hinter das Geheimnis einer Superwaffe – der „Ultimativen Beleidigung" – zu kommen.



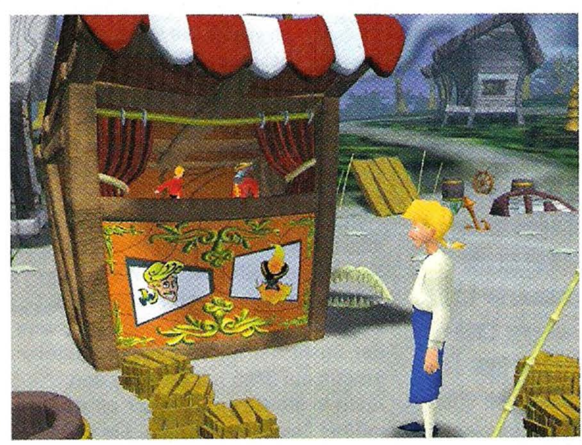
WILDLAVABAHN Durch die Kathedrale fließt ein Lavafluss. Der mächtigste Pirat besteigt einen Wagen – und saust durch ein kniffliges Kombinationsrätsel. Auf die Lösung kommen Sie durch eifriges Ausprobieren.

Mit seinem Zeichentrick-Doppelgänger aus dem dritten Teil der Serie kann es der dreidimensionale Guybrush locker aufnehmen.

Ganz im Geiste der Serie haben die Entwickler Zehntausende von Dialogzeilen geschrieben, die sich nicht in ermüdendem Blabla erschöpfen, sondern unzählige witzige Bemerkungen und Anspielungen enthalten – und jede Menge Hinweise auf die Ultimative Beleidigung. Je nach Situation bringt Guybrush sein jeweiliges Gegenüber zur Verzweiflung, indem er keine Gelegenheit ungenutzt lässt, um einen Kalauer an den Piraten beziehungsweise die Piratin zu bringen. Wenn ihm der Priester in der unheimlichen Kathedrale erklärt, er sei ein Geist, kontert Guybrush: „Dann sind Sie wohl der Heilige Geist", wo-



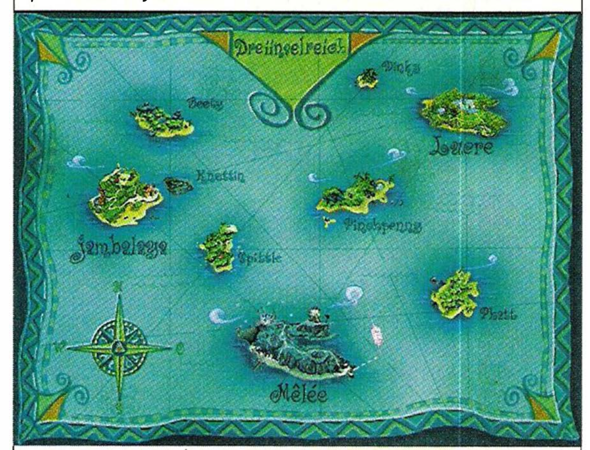
TEUFELSRITT Für ein Gratisessen reitet Guybrush auf einer mechanischen Seekuh. Auf welche Weise vermag sich der tollkühne Möchtegernpirat wohl lange genug im Sattel zu halten?

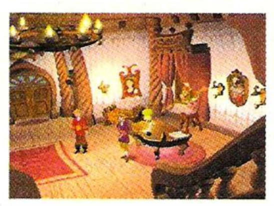


SEID IHR ALLE DA? Auf dem Atoll kloppen sich Guybrush und Le Chuck – als Kasperlepuppen. Solche Witzchen bringen Pep ins Spiel.

Reif für die Inseln

Rund 30 Stunden werden Sie benötigen, um alle Schauplätze abzugrasen. Fünf Inseln müssen Sie erkunden.





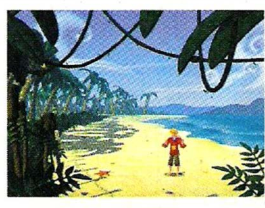
In der Gouverneursvilla von Melee Island beauftragt Elaine ihren Gemahl damit, ihre Rechtsanwälte auf einer Nachbarinsel aufzusuchen. Dazu benötigt Guybrush ein Schiff ...

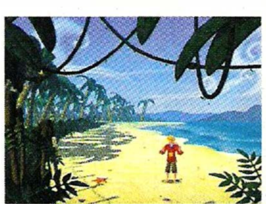
Auf Lucre Island trifft Guybrush alte Bekannte wieder. Er muss sich mit Parfümhändlern, nasenlosen Piraten, einem notgeilen Bankfräulein und Termiten herumärgern.



Jambalaya wurde von einem Geschäftsmann zu einem Vergnügungsparadies ausgebaut. Hier steht dem mächtigen Piraten der Sprung von einem hochhaushohen Turm bevor.

Das Knottin-Atoll liegt in Ruderbootnähe von Jambalaya entfernt. Guybrush wird sich hier aufhalten müssen. Auf dem Weg zum Atoll begegnet ihm ein merkwürdiges Schiff.





Wie in jeder bisherigen Folge, so werden Sie auch im vierten Teil auf die titelgebende Insel verschlagen. Wird der Held diesmal das Ultimative Geheimnis von Monkey Island lüften?



WAHLKAMPF Auf Melee Island finden Gouverneurswahlen statt. Wird Guybrushs frisch angetraute Gattin Elaine das Rennen machen? Und wer ist der merkwürdige Kontrahent?

Wieder einmal beweisen die LucasArts-Leute, dass sie Lachtränen aus Tränendrüsen quetschen können.

rüber der vermeintliche Kleriker allerdings nicht lachen kann. Der Spieler hat mitunter die Wahl zwischen Dutzenden von Fragen und Antworten. So kann er die Bedienung der Sushi-Bar mit ständigen Bestellungen auf Trab halten oder den Koch in ein Gespräch über piratengemäßes Essen verwickeln. Sie werden fast alle wichtigen Nebenfiguren der Affeninsel-Saga wieder treffen, etwa die Voodoo-Priesterin oder Carla, die jetzt zum Grog-Gourmet mutiert ist. Zuweilen ist es hilfreich, dass sich durch Druck der Entfernen-Taste bereits bekannte Gespräche abkürzen lassen. Die Übersetzer übertrugen den größten Teil der Gespräche treffend ins Deutsche, jedoch fallen dem deutschen Guybrush einige Wortspiele der Originalversion träge aus dem Mund. Manche Dialoge sind nur vorgeblich witzig; tatsächlich wiederholen sie Witze der drei vorangegangenen Serienteile und bringen damit diejenigen Spieler zum Schmunzeln, die sich an eben jene Begebenheiten aus *Monkey Island 1 - 3* erinnern. Mehrere Szenen regen durch die Situationskomik zum Lachen an: So setzt sich Guybrush in einer Szene auf eine Bank und schaut melancholisch über die eigene Schulter - Forrest Gump lässt grüßen. Ein anderes Mal sinniert er über seine eigene Rolle als Adventure-Held: „Wieso hab ich das Gefühl, dass mein Leben aus lauter Rätseln besteht?" Das Logo von LucasArts prangt auf einer Sammeltasse, ein Anruf bei der Telefon-Hotline der kalifornischen Kultfirma wie in *Monkey Island 2* ist diesmal leider nicht möglich.

Serien-Veteranen dürfen sich auf ein Beleidigungsduell freuen, das gleich zu Beginn mit einem griesgrämigen Steuermann ausgetragen wird. Im letzten der drei Kapitel steht Guybrush ein besonderes Duell bevor: Monkey Kombat. Hier müssen Sie bestimmte Kampflaute in der richtigen Reihenfolge ausrufen und dazu eine besondere Körperhaltung einnehmen. Dieses Spielchen ist knifflig - und langwierig, denn Sie müssen gegen mehrere Gegner bestehen, um zum Endgegner vordringen zu können. Monkey Kombat bildet die Spitze einer stetig ansteigenden Schwierigkeitskurve. Zu Beginn sind die Rätsel durchschaubar, die Gesprächspartner lassen sich leicht die gewünschte Information aus der Nase ziehen. Ab dem zweiten Akt wird's knifflig, die Zubereitung eines Parfüms wird so manchen Spieler einige Stunden lang beschäftigen, sollte er nicht mit dem LucasArts-typischen Humor vertraut sein.

Die Orientierung in der karibischen Inselwelt ist leicht, mit einem einzigen Tastendruck gelangen Sie auf die jeweilige Übersichtskarte, können etwa in wenigen Sekunden vom Hafen zum Freiluftbüro der Verkaufskanone Stan gelangen. Die Landschaftshintergründe sind ge-



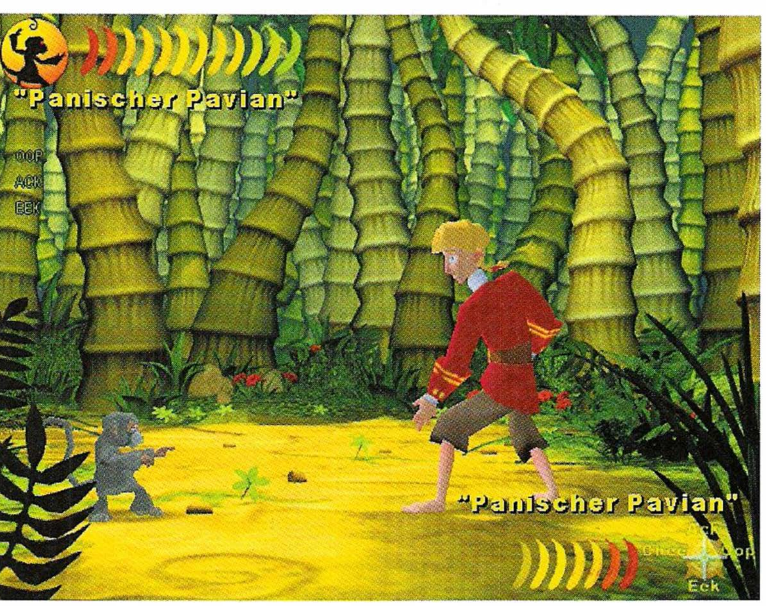
MEINUNG

Ist der Ärger über die Steuerung verflogen, macht's mächtig Spaß.
Rüdiger Steidle

Es ist doch wirklich zum Mäusemelken: Mit der umständlichen Tastatursteuerung wankt der 3D-Guybrush über die Polygon-Planken wie ein groggefüllter Möchtegern-Maat. Nachdem die Bedienung in *Grim Fandango* so machen Adventure-Liebhaber in cen Vorruhestand trieb, ist es mir wirklich ein Rätsel, warum LucasArts nun auch dem guten Guybrush diesen Knüppel zwischen die Beine wirft und nicht wieder zur bewährten Mauskontrolle zurückkehrt. Naja, nach einer Weile sind solche Unzulänglichkeiten dank exzellenter Puzzles und zahlreicher Zwerchfell-Attacken vergessen, und ich weiche nicht eher von Melee Island, bis der Nachwuchspirat auch das vierte Abenteuer glücklich überstanden hat.



LE BRENNBART Der böseste aller Piraten mischt wieder mit – und bringt den Helden mit fiesen Intrigen in Bedrängnis.



PANISCHER PAVIAN Monkey Kombat ist eine Herausforderung. In dieser Virtua-Fighter-Variante kämpfen Sie nicht mit Fäusten, sondern mit schrillen Affenlauten.

malt und entsprechen im Stil dem Vorgänger *The Curse of* Monkey *Island*. Alle dreidimensionalen Objekte und Figuren sind putzig gestaltet und lassen in der Fernsicht vergessen, dass es sich nicht um gezeichnete Pixelhäufchen, sondern um hardwarebeschleunigte Polygonkonstrukte handelt. Selbst auf alten PC-Systemen ab einem Pentium 233 schnurrt das Piratenabenteuer flüssig über den Monitor, wie bei *Grim Fandango* können Sie die Auflösung von 640x480 Bildpunkten jedoch nicht verändern. Das Szenario mag bei Veteranen der Serie Erinnerungen an durchwachte Nächte wecken, etwa wenn Guybrush zum Showdown über Monkey Island stolpert und möglicherweise das größte Geheimnis der Insel lüftet. Alle Spieler werden dem „mächtigsten Pirat" am Ende gewiss gönnen, dass er sich auf einer Urlaubsreise mit Elaine von den Strapazen wüster Scherze und skurriler Rätsel erholt – um fit für den fünften Teil zu sein.

Peter Kusenberg

Die Jahre sind äußerlich nicht spurlos an Guybrush vorbeigezogen; innerlich ist er noch immer ein sympathischer Sprücheklopfer.

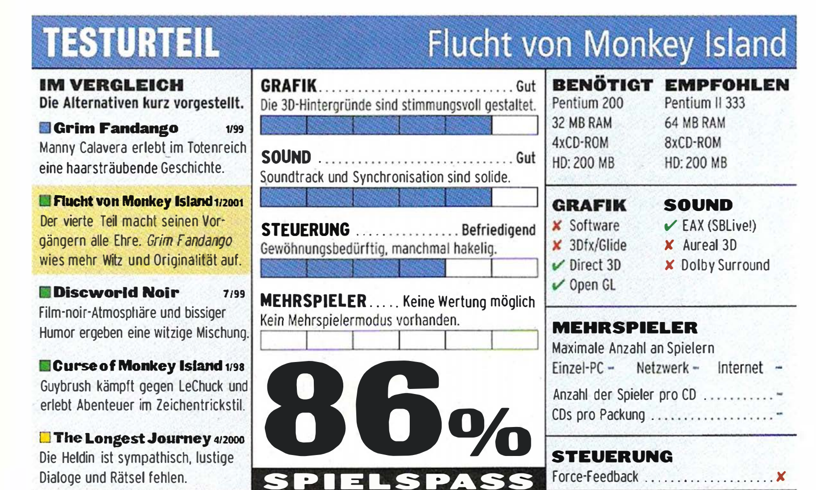


MEINUNG

Die Serie hat ihren Charme bewahrt, Fans dürfen sich auf eine super Fortsetzung freuen.

Peter Kusenberg

Der überheblichste Angeber des Adventure-Genres ist zurückgekehrt – und mit ihm das Ensemble verrückter Figuren des *Monkey Island*-Universums. Guybrush geht zu Beginn in die Vollen und witzelt sich mit den Gesprächspartnern durch mitunter viertelstündige Dialoge. Im zweiten Akt lässt der Sprachwitz etwas nach, einige Wortwechsel habe ich entnervt übersprungen. Andere Gespräche leben einzig durch die Referenz auf Scherze der ersten Teile. Die Rätsel sind originell, ab der Spielmitte werden sie selbst für einen *Monkey Island*-Experten wie mich kurios: Den Sprungturm auf Jambalaya Island bin ich wohl 20 Mal hinuntergesprungen, bis ich den Preis einsacken konnte. Beim Monkey Kombat wäre ich ohne die Hilfe unserer Tipps-&-Tricks-Abteilung zum „Panischen Pavian" mutiert. Trotz des später unnötig hohen Schwierigkeitsgrads kann ich *Flucht von Monkey Island* als lustigstes und bestaussehendstes Adventure des Jahres empfehlen.



TESTURTEIL — Flucht von Monkey Island

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Grim Fandango 1/99
Manny Calavera erlebt im Totenreich eine haarsträubende Geschichte.

Flucht von Monkey Island 1/2001
Der vierte Teil macht seinen Vorgängern alle Ehre. *Grim Fandango* wies mehr Witz und Originalität auf.

Discworld Noir 7/99
Film-noir-Atmosphäre und bissiger Humor ergeben eine witzige Mischung.

Curse of Monkey Island 1/98
Guybrush kämpft gegen LeChuck und erlebt Abenteuer im Zeichentrickstil.

The Longest Journey 4/2000
Die Heldin ist sympathisch, lustige Dialoge und Rätsel fehlen.

GRAFIK .... Gut
Die 3D-Hintergründe sind stimmungsvoll gestaltet.

SOUND .... Gut
Soundtrack und Synchronisation sind solide.

STEUERUNG .... Befriedigend
Gewöhnungsbedürftig, manchmal hakelig.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

86%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 200 MB	HD: 200 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✓ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✓ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung .... –

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

Der Tod kommt auf leisen Sohlen

I'm going in! Mit diesem Satz stürzt sich Spezialagent David Jones in einen der besten Shooter des ablaufenden Jahres.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Innerloop Studios** ■ ANBIETER **Eidos** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **8. Dezember 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 12 Schusswaffen
- 14 Missionen
- Realistische Waffenphysik
- Mit Hilfe ehemaliger SAS-Agenten entwickelt
- Benutzt die *Joint Strike Fighter*-Technik

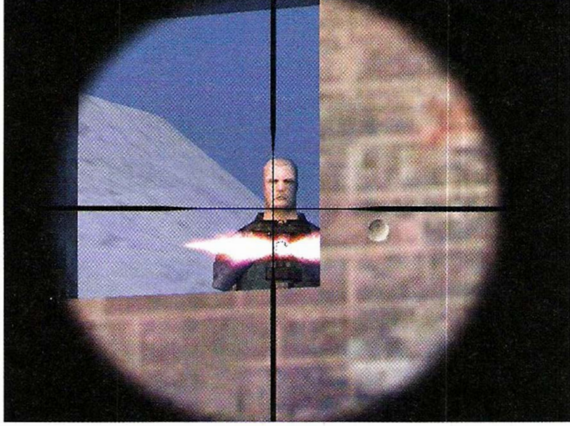


■ RUTSCHPARTIE Wenn Jones eine spezielle Aktion ausführt oder Leitern erklimmt, schaltet das Spiel automatisch auf eine schwenkbare Außenansicht um.

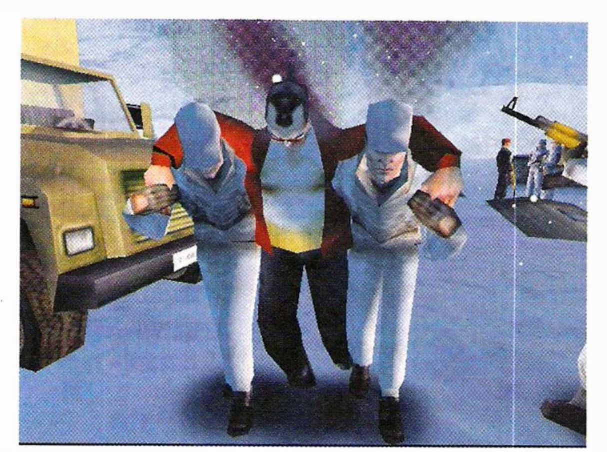
***Commandos* in 3D, kann das funktionieren? Es kann, wie *Project IGI* diesen Monat eindrucksvoll unter Beweis stellt. Der anspruchsvolle Shooter ist ein absoluter Geheimtipp für taktisch versierte Action-Spieler.**

Die Welt steht wieder einmal am Rande der nuklearen Katastrophe: Ein durchgeknallter russischer General, der anscheinend zu tief ins Wodkaglas geschaut hat, sucht Käufer für einen gestohlenen Atomsprengkopf. Die westlichen Geheimdienste beschließen, dem Waffenhändler einen Strich durch die Rechnung zu machen und schicken ihren besten Mann auf die Suche nach der Massenvernichtungswaffe. Ihr Auftritt, David Jones! Das Ex-Mitglied der britischen Antiterroreinheit SAS ist der Hauptdarsteller von *Project IGI*. Natürlich schlüpft der Spieler im jüngsten Werk der norwegischen Simulationsexperten Innerloop in den Tarnanzug des smarten Engländers und rettet in insgesamt 14 taktisch herausfordernden Missionen die Welt. Sie starten Ihre Aufträge generell im Feld, während Sie Ihre attraktive Kollegin Anya über Funk mit den neuesten Informationen zu den aktuellen Einsatzzielen versorgt.

Die Welten von *Project IGI* gehören sicherlich zu den beeindruckendsten Arealen, die je in einem Computerspiel zu sehen waren. Da die Entwickler für die Darstellung eine modifizierte Flugsimulations-Engine benutzen, kann sich der Spieler in riesigen, komplett begehbaren Landschaften austoben und stößt beim Erkunden der Gegend nicht sofort auf unsichtbare Grenzen. Diese großzügige Bewegungsfreiheit sorgt auch dafür, dass sich *Project IGI* nahtlos in die Reihe erfolgreicher Taktik-Shooter wie *SWAT 3* oder *Rogue Spear* einreiht. Sie starten Ihre Missionen oft in den Bergen, oberhalb eines feindlichen Stützpunkts. Von hier aus können Sie nun mit dem Fernglas und der zoombaren Satellitenkarte in aller Ruhe das Gelände analysieren, sich ein Bild von der Stärke des Gegners und den Patrouillenrouten der Wachtposten machen. Spätestens hier wird klar, dass erfolgreiche Spezialagenten nicht nur schnell reagieren, sondern auch taktisch planen müssen, um in *Project IGI* auf einen grünen Zweig zu kommen. Die Satellitenkarte ist hierfür das beste Hilfsmittel: Wer nah genug heranzoomt, erkennt Position und Blickrichtung der einzelnen Wachen aus der Vogelperspektive und kann so – ganz ähnlich wie in *Commandos* – die beste



UNDER FIRE In einigen Levels befinden sich fest installierte MGs. Ist der Gegner eliminiert, kann Jones das MG gegen den Feind einsetzen.



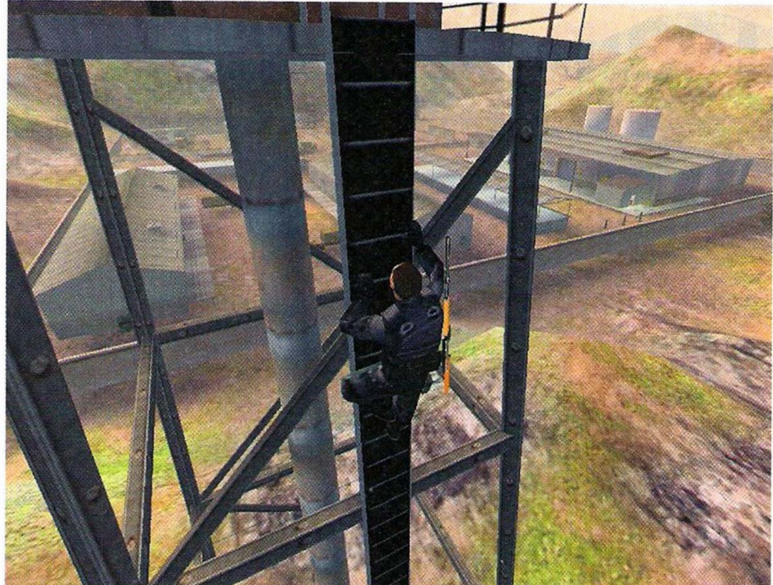
GESCHICHTENERZÄHLER Zwischen den Missionen verfolgen Sie die Story in Zwischensequenzen, die dieselbe Technik wie das Spiel nutzen.

Route in die schwer bewachten Komplexe ausbaldowern. Der Haken: Gegnerische Soldaten, die sich in Gebäuden aufhalten oder unter Vordächern stehen, kann der Satellit natürlich nicht sehen. Eine weitere Gemeinheit sind die überall in den Lagern angebrachten Überwachungskameras, die automatisch Alarm auslösen, sobald der Spieler für einige Sekunden in ihren Sichtbereich gelangt. Mit einem gezielten Schuss können die Kameras zwar zerstört werden, gut ausgebildete Gegner schlagen in diesem Fall allerdings erst recht auf den Alarmknopf. Wer es eleganter liebt, sucht sich auf der Karte die Position der elektronischen Spione und schleicht sich um deren Sichtfeld herum. In einigen Gebäuden können Sie sich auch in ein aktives Computerterminal hacken und dem Überwachungsnetz des Gegners so kurzfristig den Strom abdrehen.

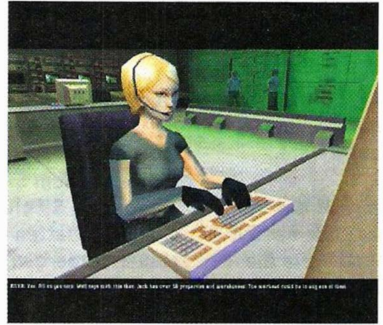
Einige Situationen jedoch kann auch Leisetreter Jones nur mit der Waffe in der Hand bewältigen. Das Arsenal des Spiels ist klein, aber fein: Von der einfachen 9mm-Pistole über die schallgedämpfte MP5 SD bis hin zu einer ausgewachsenen Panzerfaust reicht die Auswahl, wobei Sie die meisten der Knarren erst in den Spielarealen finden. Auch die Umsetzung der einzelnen Mordinstrumente trägt zum realistischen Gesamteindruck des Spiels bei: So verfügen alle Schusswaffen über begrenzte Reichweiten und werden auf große Distanzen immer ungenauer. Selbst mit dem Dragunov-Präzisionsgewehr kommt es also bei weit entfernten Zielen mitunter zu Fehlschüssen. Neben den Schusswaffen finden sich auch explosive Arbeitsgeräte in den Lagern der russischen Gegner. Mit Spreng- und Blendgranaten hält sich Jones größere Gruppen von Feinden vom Leib, während die durchschlagskräftigen Haftminen gegen Fahrzeuge, Gebäude oder patrouillierende Wächter gelegt werden können.

Sascha Gliss

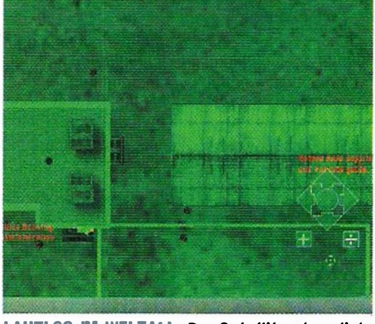
Heiße Action für kühle Denker: Project IGI transportiert das Commandos-Spielprinzip gekonnt in die dritte Dimension



KLETTERMAXE Erhöhte Punkte wie Wassertürme sind ideale Verstecke für Scharfschützen. In dieser Mission muss Jones mit der Dragunov den Angriff einer Gruppe Green Berets decken.



FRÄULEIN VOM AMT Anya leitet Ihre Einsätze per Funk aus dem Hauptquartier.



LAUTLOS IM WELTALL Per Satellitendownlink spionieren Sie die feindliche Stellung aus.

MEINUNG

Verpasste Gelegenheit: Die fehlende Speicherfunktion kostet Project IGI den Platz in der Referenzklasse.

Sascha Gliss

Project IGI ist neben *No One Lives Forever* die größte Überraschung des laufenden Monats. Der Taktikshooter fesselt den Spieler durch schicke Optik, riesige Areale und intelligent agierende Gegner bereits in der ersten Mission an den Bildschirm. Dabei sollten Sie sich vom Shooter-Look des Spiels nicht täuschen lassen: Um sich in den clever entworfenen Levels zu behaupten, braucht es mehr als nur einen schnellen Finger am Abzug. Gerade in späteren Aufträgen sind die Gegner alles andere als billiges Kanonenfutter, laute Feuergefechte sind hier nicht zu empfehlen. Wie in *Commandos* bringt Sie überlegtes Vorgehen mit Satellitenkarte und Fernglas am ehesten ans Ziel. Ähnlich hart ist aber auch der Schwierigkeitsgrad, der mit dem siebten Auftrag merklich anzieht. Nicht nur aus diesem Grund bleibt unverständlich, wie die Entwickler auf eine Speicherfunktion in den Levels verzichten konnten. Außer dem Fehlen einer Mehrspieleroption ist das aber auch der einzige Kritikpunkt an *IGI*, den die Designer schleunigst mit einem Patch beseitigen sollten.

TESTURTEIL — Project IGI

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Commandos 7/98
Spielerisch mit *Project IGI* verwandt, allerdings aus der Iso-Perspektive.

Project I.G.I. 1/2001
Geniale Mischung aus Taktik und Action. Die riesigen Areale sind top, die fehlende Speicherfunktion nervt.

Swat 3 Elite Edition 1/2001
Mit der *Elite*-Erweiterung gehen Sie jetzt auch im Netz auf Verbrecherjagd.

Rogue Spear 11/99
Terroristenjagd rund um den Globus, optisch etwas schlechter als *IGI*.

Metal Gear Solid 12/2000
Harte 3D-Taktik, leidet unter der lieblos konvertierten PlayStation-Grafik.

GRAFIK .... Sehr gut
Riesige Areale sorgen für realistisches Spielgefühl.

SOUND .... Gut
Echte Waffengeräusche, sparsam eingesetzte Musik.

STEUERUNG .... Sehr gut
Exakt, stimmig und leicht zu beherrschen.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

88%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

Team Terminator

Im Commandos-Stil knobeln und schießen sich drei Roboter und ein Elitesoldat durch eine düstere Zukunftswelt.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Rebellion** ■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 15 Levels
- 10 Mehrspielerlevels
- 20 Feindtypen
- 9 Waffen mit verschiedenen Feuermodi plus drei Minen
- 10 Roboterupgrades



ENTDECKT Der Blechgeselle hinter dem Tor hat unsere Truppe aufgespürt (blauer Sensorenstrahl) und wird seinen noch ruhigen Kollegen (grüner Strahl) gleich alarmieren.



MEINUNG

Eigentlich die richtige Mischung aus Rätseln und Ballern – aber nur für Nervenstarke.

Rüdiger Steidle

Sagt mal, ihr Rebellion-Entwickler, spielt ihr eigentlich eure Spiele selber? Es hätte euch doch auffallen müssen, dass die Ladezeiten zu hoch sind, die Kamera zu unflexibel ist und das Leveldesign oft auf Ausprobieren baut! Nicht, dass *Gunlok* langweilig wäre, im Gegenteil: Der Mix aus fordernden Rätseln, Ausrüstung sammeln, schleichen und schießen schafft es immer wieder, die Mängel für ein paar äußerst schweißtreibende Minuten vergessen zu lassen. Aber mit etwas Feintuning hätte aus *Gunlok* wirklich mehr werden können. So werden wohl nur nervenstarke Puzzler etwas Freude haben; denen kann ich das Programm empfehlen. Hoffentlich behebt ein Patch die gröbsten Schwächen.

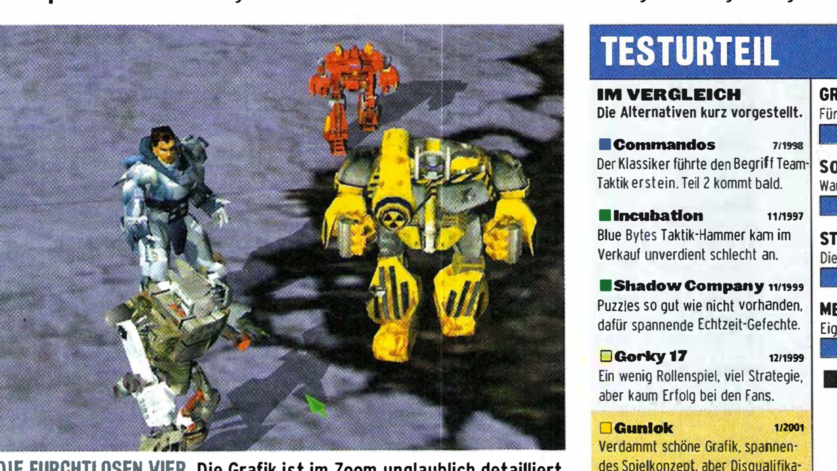
„I'll be back"-Arnie kämpfte als Cyborg gegen die Menschheit – Kollege Gunlok nimmt in einer alternativen Zukunft den Kampf des Homo sapiens gegen die Roboter auf. Dabei stehen ihm ausgerechnet drei der mechanischen Gesellen zur Seite. Nur wenn sie gut zusammenarbeiten, hat das wundersame Quartett Aussicht auf Erfolg.

Nervige Detailmängel zerren an den Nerven. Schade um das an sich sehr spannende Spielkonzept.

Trotz Überlänge umreißt das Intro die Story nur grob: Ende des 21. Jahrhunderts haben auf Terra die Elektronengehirne das Ruder in der Hand und die biologische Intelligenz kämpft ums Überleben. Als Elitekrieger Gunlok sollen Sie mit Ihrem metallenen Freund Elint und zwei anderen Blechkumpanen, auf die Sie unterwegs stoßen, den bösen Robos heimleuchten. Ihr erster Auftrag: Mogeln Sie sich auf einem alten Fabrikgelände zwischen den Maschinenwachen durch. Prinzipiell gibt es zwei Wege, an den alles andere als clever agierenden KI-Gegnern vorbeizukommen: Entweder Sie umgehen die Patrouillen, indem Sie außerhalb der markierten Sichtlinien bleiben und sich im Schatten oder hinter einer Mauer verbergen. Oder Sie jagen ihnen eine Portion Blei durch die Metallhaut. Allerdings ist Munition äußerst knapp und Ihre Party selbst kein guter Kugelfänger. Als ob das nicht schon schwer genug wäre, haben die Programmierer jedes Areal mit kleinen Rätseln gespickt. So dürfen Sie ausknobeln, wie Sie am besten einen Posten von einem Tor wegbekommen oder einen Schalter auf einer schwer bewachten Plattform erreichen. Jeder der Teamkameraden verfügt über spezielle Fähigkeiten, bei vielen Puzzles ist genau abgestimmte Teamarbeit angesagt. Beispielsweise kann der schnelle Hark einen Wächter in einen Hinterhalt locken, wo er zwischen explosiven Benzinfässern unter dem Beschuss von Gunlok sein digitales Ende findet.

Rüdiger Steidle





DIE FURCHTLOSEN VIER Die Grafik ist im Zoom unglaublich detailliert – aus dieser Perspektive spielt man Gunlok allerdings nur selten.

TESTURTEIL Gunlok

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Commandos 7/1998
Der Klassiker führte den Begriff Team-Taktik erst ein. Teil 2 kommt bald.

Incubation 11/1997
Blue Bytes Taktik-Hammer kam im Verkauf unverdient schlecht an.

Shadow Company 11/1999
Puzzles so gut wie nicht vorhanden, dafür spannende Echtzeit-Gefechte.

Gorky 17 12/1999
Ein wenig Rollenspiel, viel Strategie, aber kaum Erfolg bei den Fans.

Gunlok 1/2001
Verdammt schöne Grafik, spannendes Spielkonzept, aber Disqualifikation durch zahlreiche Nerv-Details.

GRAFIK .... Sehr gut
Für ein Taktikspiel einfach umwerfende Optik.

SOUND .... Ausreichend
Warum haben die Robos keine Sprachausgabe?

STEUERUNG .... Befriedigend
Die Kamera lässt sich schlecht justieren.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Eigentlich ganz okay, aber kaum motivierend.

75%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium II 450
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 609 MB	HD: 609 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 5 Internet 5
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

Metallvergiftung

In den furchteinflößenden Kampfkolossen machen Sie die Galaxis unsicher.

FAKTEN ■ ANBIETER **FASA Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 21 Battlemechs
- Mehr als 30 Missionen
- 15 Einsatzgebiete
- Mehr als 40 Waffensysteme
- Kampagnenverlauf kann geplant werden



RAUCHER UNTER SICH Der Pilot dieses Osiris hat noch nicht aufgegeben und feuert aus allen Rohren. Treffer mit Energiewaffen haben den Torso des Mechs schwarz gefärbt.

Der vierte Teil der Saga um Roboter, Waffen und Verrat kommt unter der Regie von Microsoft pünktlich zu Weihnachten in den Handel.

Der Krieg in der Inneren Sphäre geht weiter: Machtgierige Elemente des Hauses Steiner haben den Planeten Kentares IV in ihre Gewalt gebracht und die herrschende Familie des jungen Mech-Piloten Ian Dresari ausgelöscht. Der blaublütige Soldat sinnt auf Rache und beginnt einen Guerillakrieg gegen die Besatzer. Vor diesem Hintergrund startet die Kampagne des vierten Teils der *MechWarrior*-Saga. Die auffälligste Neuerungen betreffen die Grafik, noch kein Kampfroboterspiel bot derart detaillierte Mechs und Waffeneffekte Auch die Kampfgebiete wirken im Vergleich zu Teil 3 deutlich lebendiger. Die gut ausgebauten Basen und Städte inklusive verängstigt flüchtender Zivilisten begeistern auf Anhieb. Schon in den Menüs wird deutlich, dass den Entwicklern ein actionreiches Spielerlebnis wichtig war: Konfiguration und Tuning der Stahlriesen gehen dank einer entrümpelten Oberfläche leichter von der Hand. Da die Mechs nun mehr Schaden einstecken können, dauern die Gefechte durchschnittlich länger als in den Vorgängern. Völlig misslungen ist leider die Maussteuerung, die im Vergleich zur dritten Folge ziemlich unpräzise ausgefallen ist.

Sascha Gliss

MechWarrior 4 soll dank vereinfachter Bedienung auch Neueinsteigern eine Chance geben.

TESTURTEIL — MechWarrior 4: Vengeance

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **MechWarrior 4** 01/01 — Der bisher actionlastigste Titel der Serie überzeugt dank kinoreifer Präsentation nicht nur Battletech-Fans.
- **MechWarrior 3** 07/99 — Immer noch gut und schon längst zum Budget-Preis zu haben.
- **Heavy Gear 2** 08/99 — Die Mini-Mechs können technisch nicht mit MW4 mithalten.
- **Starsiege** 05/99 — Schwacher und mittlerweile veralteteter MechWarrior-Klon.
- **MechCommander** 08/98 — Teil 2 des Strategiehammers wird dieselbe 3D-Technik wie MW4 nutzen.

GRAFIK .... Sehr gut
Liebevoll gestaltete Mechs und Landschaften.

SOUND .... Sehr gut
Bombastische Effekte, filmreife Musik.

STEUERUNG .... Befriedigend
Verkorkste Maussteuerung, gut mit Joystick.

MEHRSPIELER .... Gut
Gefechte im LAN und auf der MS-Zone.

85% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
8x CD-ROM	12xCD-ROM
HD: 650 MB	HD: 1043 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

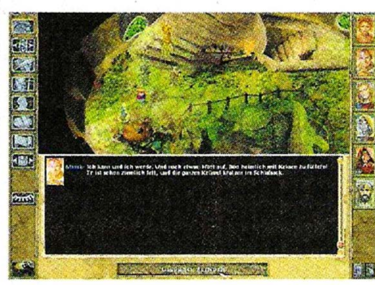
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 16 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✓

KURZTESTS

Baldur's Gate 2

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **BioWare** ■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ USK **Ab 12 Jahren**



SYMPATHISCHER IRRER Minsk sorgt auch in der deutschen Version für Heiterkeit.

Professionelle Sprecher, kaum Übersetzungsfehler und keine überflüssigen Dialektpeinlichkeiten: Es hat sich gelohnt, dass Virgin Interactive die Eindeutschung von *Baldur's Gate 2* selbst übernommen hat. Trotzdem geht in der deutschen Version etwas Atmosphäre verloren, da sich zum einen nicht alle englischen Ausdrücke, Rätsel und Wortspiele adäquat übersetzen lassen und zum anderen einige Nebenfiguren nicht ideal getroffen sind. So kommt beispielsweise Edwins Zynismus leider genauso wenig rüber wie die Verrücktheit des sprechenden Schwerts Lilarcor. Darüber hinaus wurden die Bluteffekte in der deutschen Version deaktiviert. *(gv)*

SPIELSPASS 91%

Motocross Mania

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Deibus Interactive** ■ ANBIETER **Take 2** ■ USK **Ab 6 Jahren**



LUFTIKUS Nur mit genügend Anlauf erreichen Sie die für Stunts nötige Höhe.

Nicht nur beim Namen eifert *Motocross Mania* dem Vorbild aus dem Hause Microsoft nach. Genau wie in *Motocross Madness 2* rasen Sie in verschiedenen Rennmodi wie Supercross oder Baja über die hügeligen Strecken und sammeln durch halsbrecherische Stunts in der Luft Bonuspunkte. Weder optisch noch spielerisch allerdings liefert *Motocross Mania* einen Grund, dem Klassenprimus von Microsoft untreu zu werden: Die Grafik ist bestenfalls durchschnittlich und ruckelte teilweise auf dem Testrechner mit GeForce MX-Karte. Auch bei der Umsetzung der verschiedenen Rennmodi muss sich das Spiel dem großen Vorbild geschlagen geben, *Motocross Madness 2* ist und bleibt der König der Offroad-Raser. *(sg)*

SPIELSPASS 58%

Die Prämien-

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön **gratis** eines der nebenstehenden Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Black & White

Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten *Black & White* ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafikengine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen *Black & White* zu einem der derzeit aufregendsten Spiele. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte

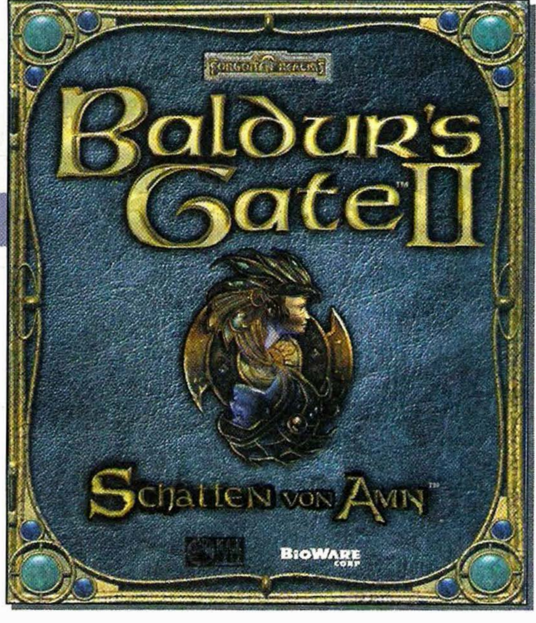
Reißer



Die Siedler 4

Seit Jahren dürfen Computerspieler den kleinen Rackern zuschauen, wie sie über den Bildschirm wuseln und karge Landschaften in zivilisierte Dörfer verwandeln. Der vierte Teil der erfolgreichen Aufbausimulations-Serie schließt sich der bewährten Tradition seiner Vorgänger an und schickt die eifrigen Mannen erneut ins Feld, diesmal aber mit neuen Rassen (Wikinger, Maya), mehr Gebäuden und zahlreichen Verbesserungen im Detail. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium 200, 64 MB RAM



Baldur's Gate 2

Der Nachfolger zum erfolgreichen Vorläufer ist schon jetzt ein Renner - und das zu Recht: Unzählige Aufgaben, eine tiefsinnige Fantasy-Story und charismatische Spielfiguren prägen die epische Geschichte rund um den privaten Feldzug eines Helden, der mit seinem persönlichen Schicksal hadert. Die bombastische Soundkulisse, die aufwendige Grafik sowie die originalgetreue Umsetzung der AD&D-Regeln machen *Baldur's Gate 2* zum besten Rollenspiel des Jahres.

Hardwareanforderungen: Pentium II 350, 128 MB RAM

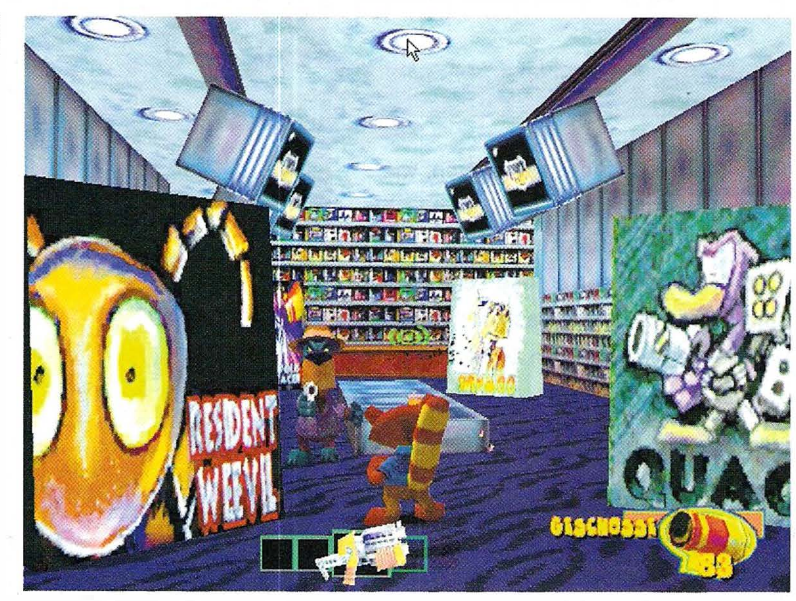
Teddys zu den Waffen

Knuddelige Kuscheltiere werden zu ballermanntragenden Berserkern.

FAKTEN ■ ANBIETER **Bizarre Creations** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Dezember 2000** ■ USK **Ab 12 Jahre**

AUF EINEN BLICK

- 40 Levels
- 6 Charaktere
- 20 Waffen
- 6 Endgegner



RESIDENT WEEVIL Im Comic-Land ist die Welt schoßtiergerecht angepasst. Statt Quake und Shenmue verkauft der Spieleladen der Fur Fighters Quack und Shenmoo.

Eigentlich sind sie niedlich und friedlich, die sechs Schoßtiere, die sich Fur Fighters nennen. Doch dann entführt der böse General Viggo ihre Babys...

Was bleibt den rechtschaffenen Fellkriegern da anderes übrig, als sich auf die Suche nach ihren Sprösslingen zu begeben und die Pläne des gemeinen Katerbösewichtes Viggo zu vereiteln? Sie steuern jeweils einen der Fur Fighters in *Tomb Raider*-Perspektive durch insgesamt sechs riesige, kunterbunte Levels, von der glitzernden Metropole New Quack City über einen Ausflug in den Weltraum bis hin zu Viggos stählernem Flugzeugträger. Dabei stellen sich Ihnen allerlei Schergen Viggos in den Weg, die Sie mithilfe großkalibriger Geschütze zu Kleinholz verarbeiten müssen. Hin und wieder gilt es, ein Hindernis in Form eines Rätsels zu überwinden: Wie gelangen Sie auf das Dach eines Hochhauses? Warum lässt Sie ein Pförtner nicht passieren? Hilfe ist meist nicht weit. Ein Geist gibt Tipps zum Spielablauf. Oft kommt es darauf an, das richtige Pelztier auszuwählen. So kann Ente Rico tauchen, Känguru Bungalow dafür hoch springen. Auch wenn *Fur Fighters* technisch klar hinter „erwachsenen" Shootern zurückbleibt, die Abenteuer sind äußerst stimmig und liebevoll aufgemacht, stets fair und motivierend.

Rüdiger Steidle

Der Comic-Shooter sorgt auch bei älteren Spielern für ein paar vergnügliche Minuten.

TESTURTEIL — Fur Fighters

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Rune** 12/2000 — Das andere Extrem: rollende Köpfe statt Knuddelkämpfe.
- **Rayman 2** 12/1999 — Beinahe perfektes Jump & Run. Viel besser geht's nimmer.
- **Gex 3D** 7/1998 — Schon angegraut, aber als witziges Hüpfspiel noch immer Spitze.
- **Fur Fighters** 1/2001 — Schöne Levels, faire Puzzles, große Bossgegner. Einzig die Technik kann nicht ganz mithalten.
- **Nerf Arena Blast** 3/2000 — Unblutige 3D-Action, der aber ein bisschen der Charme fehlt.

GRAFIK .... Befriedigend
Liebevoll gepinselt, technisch nur mäßig.

SOUND .... Gut
Passender Soundtrack, nette Effekte.

STEUERUNG .... Befriedigend
Die Kamera ist nicht immer optimal eingestellt.

MEHRSPIELER .... Ausreichend
Wird im Mehrspieler-Modus wohl keiner spielen.

77%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 700
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 524 MB	HD: 266 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

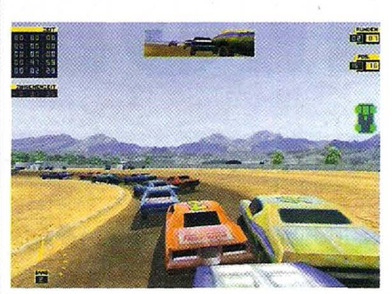
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Dirt Track Racing: Europe

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Ratbag**
■ ANBIETER **Take 2** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**



POWERSLIDE Auf den glitschigen Kursen rutschen die Vehikel nur so um die Kurven.

Vor einem Jahr durften sich amerikanische Anhänger der Stock-Car-Rennen in *Dirt Track Racing* austoben. Nun hat es das Rennspiel via Take 2 auch nach Deutschland geschafft. Der neue Untertitel *Europe* lässt es erahnen: Statt durchs sandige Nevada oder Kansas brettern Sie nun zum Beispiel über den Wienerwald-Ring. Kernstück ist der Karriere-Modus, in dem Sie sich von einem klapprigen Muscle-Car zu PS-starken Schlammrasern hocharbeiten, Tuning und Reparaturen inklusive. Auf der Habenseite stehen das Fahrmodell und die Rangeleien mit den Computergegnern. Dagegen sprechen die langweiligen Rundkurse und die veraltete Grafik. *(rs)*

SPIELSPASS 62%

DTR: Sprint Cars

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Ratbag**
■ ANBIETER **Take 2** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**



BRETT VORM KOPF Die riesigen Spoiler können Sie im Rennen per Knopfdruck einstellen.

Wenn nackte Beach-Buggys mit Monsterspoilern in Esstischformat über schlammige Pisten rasen, werden die Träume der *World of Outlaws*-Fans wahr. Im Nachfolger zu *Dirt Track Racing* wagen Sie den Einstieg in diese schlammige Rennserie und starten eine Karriere als Offroad-Fahrer. Besonders wichtig ist das Finanzmanagement, dann nur mit gut gefülltem Bankkonto können Sie Ihren Renner in Schuss halten und tunen. Fahrgefühl und Karriere-Modus zählen zu den Stärken von *DTR: Sprint Cars*. Die über ein Jahr alte Grafik und die tödlich eintönigen Ovalstrecken allerdings stempeln das Spiel zum potenziellen Ladenhüter ab und machen es nur für Fans der *World of Outlaws*-Serie interessant. *(sg)*

SPIELSPASS 62%

■ LEICHTES SPIEL FIFA-Kenner kommen mit den gleichen Aktionen wie bei den vorigen Versionen zu derartig leichten Treffern.

Formkrise beim Titelverteidiger

Stagnation im Gameplay und alte Schwächen stehen im Widerspruch zu atmosphärischen Verbesserungen und Sahnegrafik.

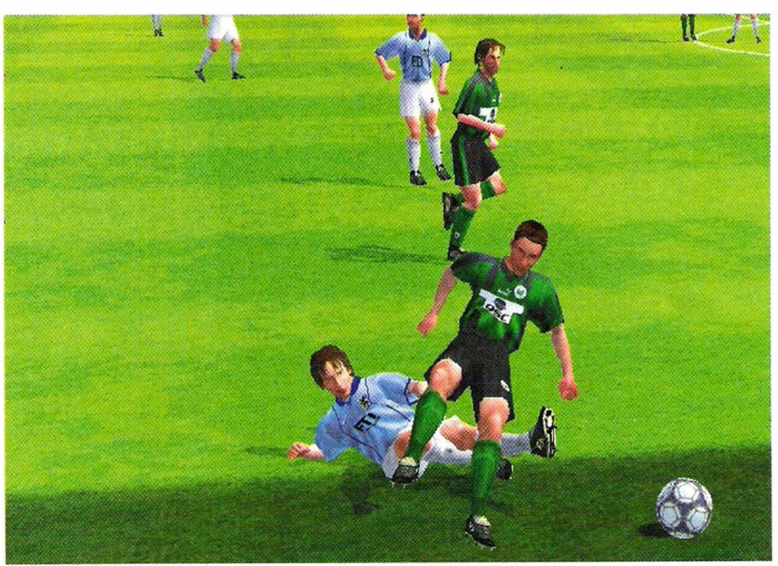
FAKTEN ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

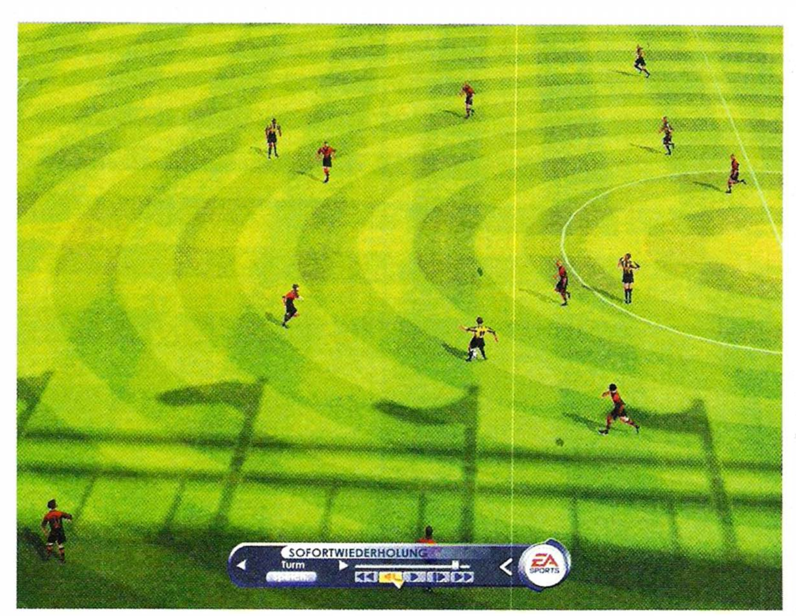
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Mehrspielerpartien über Internet möglich
- Über 300 lizenzierte Teams
- Zahlreiche Spielmodi
- Keine konfigurierbare Steuerung

Auf den ersten Blick ist die virtuelle Fußballwelt von *FIFA 2001* noch in Ordnung: Da gibt es kein Gerangel um Trainerpositionen, keine Intrigen und auch keine krimireifen Drogenskandale. Bei näherer Betrachtung bemerkt man allerdings, dass nicht alles Gold ist, was wie eine polierte Meisterschale glänzt.

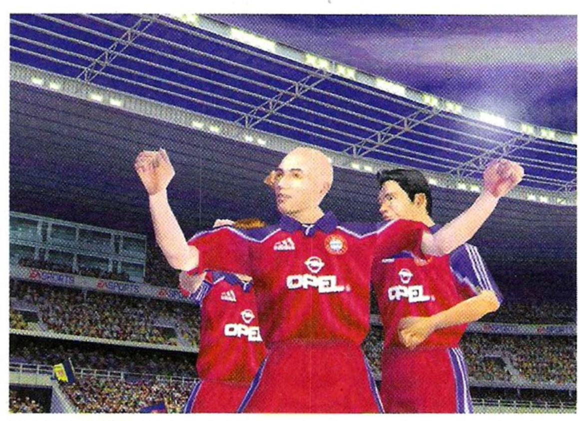
Im Grunde genommen bleibt in *FIFA 2001* fast alles beim Alten. Drei Schwierigkeitsgrade, über 300 Club- und Nationalmannschaften und diverse Spielmodi, die unter anderem zahlreiche Ligen, Pokalwettbewerbe und Turniere Marke Eigenbau umfassen. Nach wie vor gibt es vier Kameraperspektiven, bei denen sich jeweils noch Höhe und Zoom einstellen lassen. Andere Optionen dienen der Konfiguration von Spieldauer, Wetter, Schiedsrichterstrenge und anderen relevanten Para-



BÖSES FOUL Theaterreife Falleinlagen sehen Sie häufig bei derart üblen Grätschen. Merkwürdig, dass der Schiedsrichter solche unfairen Attacken kaum abpfeift.



GANZ SCHÖN DOOF Die Abwehrspieler stehen da und staunen Bauklötze, während wir mit einem Pass in die Tiefe die gesamte Hintermannschaft aushebeln.



AUSGELASSENER TORJUBEL Markante Akteure wie Carsten Jancker erkennen Sie problemlos auch ohne Originalgesicht.

metern. Hinzu kommen noch einige Einstellungen zum Teammanagement, bei denen die Formation sowie Spielweise angepasst werden können. Die Möglichkeit, Akteure auf Positionen eigener Wahl zu stellen, sucht man wieder mal vergebens. Immerhin sind die Menüs funktional und übersichtlich. Auch für die Ohren bietet *FIFA 2001* wieder hochwertige Kost: Während Moby mit „Bodyrock" an der Spitze des Soundtracks steht, kommentieren Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann das Geschehen bis auf wenige Aussetzer souverän und situationsbezogen.

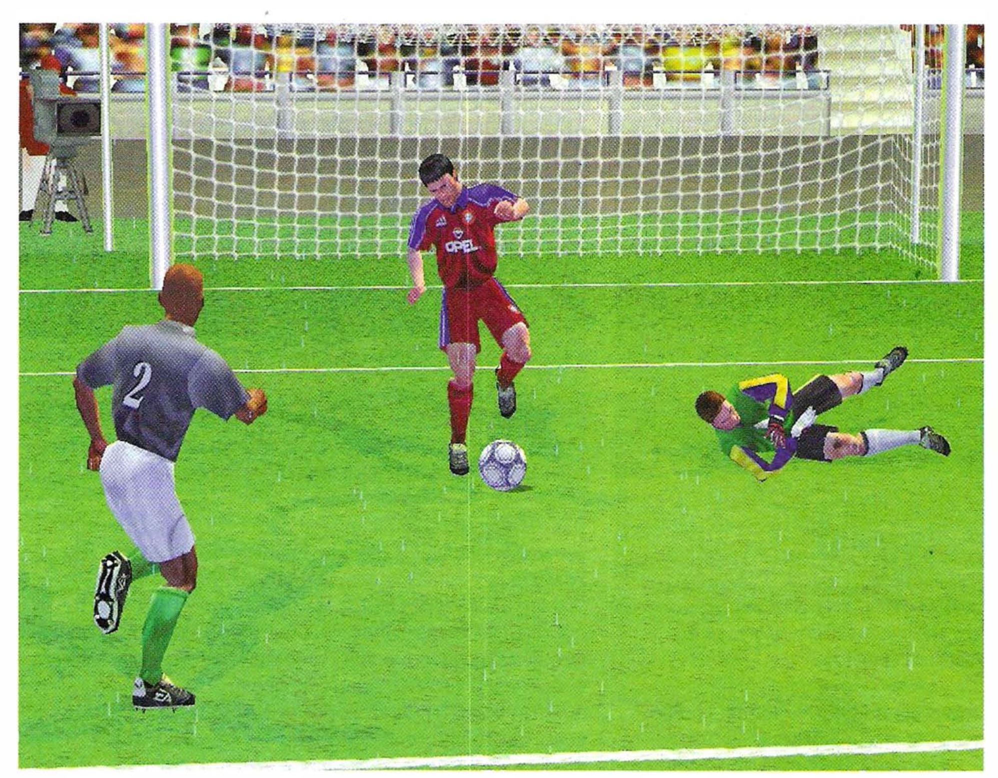
Grafik und Atmosphäre wurden gegenüber der 2000er-Version deutlich verbessert. Bei entsprechend hoher Auflösung ist die Kickerei ein wahrer Augenschmaus. Besonders beeindruckend sind die butterweichen Bewegungen der Spieler: Dribblings, Kurzpässe aus dem Fußgelenk oder die akrobatischen Flugeinlagen der Keeper – da hat sich das Motion-Capturing mit Weltstars wie Edgar Davids, Paul Scholes oder Lothar Matthäus wirklich ausgezahlt. Auf die echten Gesichter der Akteure müssen Sie aus Lizenzgründen leider weiterhin verzichten. Dank der qualitativen Steigerung und aufwendiger Texturierung der Visagen ist der Wiedererkennungswert vieler Spieler trotzdem hoch. Im Bayern-Team sind beispielsweise Oliver Kahn und Carsten Jancker ohne Probleme identifizierbar. Ebenfalls realistischer: Die Torhüter lassen stramme Schüsse schon mal nur abprallen und sichern das Leder erst im Nachfassen. Für mehr Atmosphäre sorgen Ersatzbänke, fähnchenschwenkende Linienrichter und Ordner in gelben Kutten, selbst Kamerateams sind um das Spielfeld positioniert. In der hässlichen, dauerhüpfenden Publikumstextur signalisieren Fahnen mit entsprechenden Clublogos die verschiedenen Fanblöcke.

Was gegenüber dem Vorgänger sofort auffällt, ist das vergrößerte Spielfeld. Damit versucht EA Sports offenbar, einen weiteren Schritt in Richtung Simulation zu machen. Ein Vorhaben, das nur teilweise gelingt. Denn durch die zusätzliche Fläche wird das Geschehen zwar verlangsamt und mehr im Mittelfeld konzentriert, bietet aber mehr Raum, um den Gegner auszuspielen. Das fällt umso leichter, da die Entwickler das Verhalten der Mitspieler im Angriff um einiges verbesserten. Das werden Sie schnell anhand der sinnvollen Laufwege, die Ihre Teamkollegen jetzt einschlagen, merken. Wählen Sie jetzt noch eine Formation mit offensiv ausgerichteten Flügelspielern aus, besiegen Sie den Computergegner nach kurzer Übungszeit selbst auf dem höchsten Schwierigkeits-Niveau. Der Hauptgrund dafür ist, dass Sie Ihre Treffer immer gleich und exakt wie in *FIFA 2000* und *FIFA 99* erzielen. Einfach einen Kicker außen frei anspielen, mit selbigem nach vorne sprinten (gegebenenfalls einen Gegner umdribbeln), Flanke nach innen, Schuss, Tor. Dass es sich bei dem Schuss oft um einen nicht regelkonformen Fallrückzieher am Mann handelt, scheint die Entwickler nicht gestört zu haben. Eine weitere Möglichkeit für einen sicheren Torerfolg: Statt hoch in den Strafraum zu flanken, flach zurückpassen und aus

Das Offensivverhalten der Mitspieler wurde verbessert, was sich vor allem in effektiveren Laufwegen äußert.



IM NACHSCHUSS ERFOLGREICH Nachdem der Torhüter den ersten Schuss nur nach vorne abklatschen ließ, hat Elber aus dieser Entfernung natürlich keine Probleme, zu vollenden. Die Abwehr pennt mal wieder.



VOLL DANEBEN Mit einem Trick lassen wir den Keeper ins Leere laufen – ein sicherer Treffer. Eins-gegen-Eins hat der Torhüter fast nie eine Chance und fällt auf dieselben Manöver wie in den Vorgängerversionen herein.

Mini-Testcenter

Installiert und läuft

- Software-Modus schwach, 3D-Karte empfohlen
- Vollinstallation verkürzt die Ladezeiten
- Bei hohen Auflösungen Performance-Einbrüche

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

(Getestet mit Auflösung 800x600 und 64 MB RAM)

	Pentium 200MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III500
Software	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
G 400	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Voodoo 2	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo 3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Riva TNT	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal
Riva TNT 2	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Kommentar

Kommt es bei Voodoo-Grafikkarten zu fehlerhaften Darstellungen, sollten Sie die entsprechenden Treiber neu installieren.

Die Schmerzgrenze

Pentium II 300
32 MB RAM
3D-Grafikkarte

Die Herstellerangaben sind mit einem Pentium 166 deutlich zu niedrig angesetzt. Schalten Sie alle Details und das Rendering nach unten, um die Performance zu steigern.

dem Lauf etwa von der Grenze des Sechzehnmeterraums abziehen. Da dies auch im anspruchsvollsten Schwierigkeitsgrad funktioniert, wird *FIFA 2001* für Profis im Einzelspielermodus schnell langweilig. Wäre ja auch zu schön gewesen, wenn sich das computergesteuerte Team auch nur ansatzweise auf Ihre Spielweise einstellen und damit für eine Herausforderung sorgen würde.

So gut die Offensive funktioniert, so schwach ist das Abwehrverhalten der eigenen Mitspieler, aber auch der Kontrahenten. Selbst wenn Sie mit einer passiven Aufstellung und Taktik antreten: Räume werden schlecht gesichert und von einer effektiven Bewachung der Gegenspieler kann bei den konfusen Aktionen keine Rede sein. Diese Schwächen werden besonders deutlich, wenn Sie mit einem Freund im kooperativen Modus gegen den Computer antreten. Meist reicht ein Pass in die Tiefe, um die gesamte Defensive auszuhebeln. In diesem Modus wird übrigens besonders deutlich, wie weit die *FIFA*-Reihe noch von einer „echten" Simulation entfernt ist.

Die größte Frechheit ist allerdings, dass es nach wie vor keine frei konfigurierbare Steuerung gibt. Klar, die Koordination Ihrer Kicker ist sowohl mit Gamepad als auch Tastatur nicht schlecht, aber noch lange nicht optimal. Beispielsweise ist es wenig sinnvoll, die Funktion Schuss (Angriff) und Stochern (Abwehr) auf die gleiche Taste zu legen. Oft müssen Sie nämlich mehrmals stochern, um den Ball zu erobern. Da diese Aktion aber leicht verzögert stattfindet, ballern Sie das gerade eroberte Leder dann unbeabsichtigt gleich wieder zum gegnerischen Keeper. Da fallen solche Kleinigkeiten wie deplatzierte Fangesänge („Viva Espana" in der Bundesliga, ah ja!) und die spärlichen Statistiken gar nicht weiter auf. Einen Pluspunkt verdienen sich die Entwickler dagegen mit der Option, Mehrspielerpartien über Internet auszutragen. Nicht zuletzt die zahlreichen Online-Ligen werden aufatmen, dass die Zeiten der nicht immer stabilen Modemverbindungen vorbei sind.

Georg Valtin



MEINUNG

Außen hui, innen pfui: Die Innovationsarmut von FIFA 2001 ist enttäuschend.

Georg Valtin

Okay, *FIFA 2001* ist die derzeit beste erhältliche Fußballsimulation und für Einsteiger sicher ein sehr gutes Produkt. Als langjähriger Fan der Serie nerven mich aber Jahr für Jahr die gleichen Schwächen, allen voran die nicht konfigurierbare Steuerung. Und noch immer die gleichen Tore wie in den beiden Vorgängerversionen? Klar, die Grafik und Animationen sind genial, aber spielerisch ist *FIFA 2001* so innovationsarm wie ein Hera-Lind-Roman. Während Eishockey-Bruder *NHL 2001* mit verändertem Gameplay für neue Herausforderungen sorgte, entpuppen sich Spiele gegen den Computergegner für *FIFA*-Veteranen als zu einfach und damit langweilig. Langweilig wird es auch, seit Jahren immer wieder die gleichen Kritikpunkte anzubringen, ohne dass sich die Entwickler darum kümmern. Atmosphärische Gimmicks schön und gut, aber für mich wären Verbesserungen im Gameplay in Richtung Simulation viel wichtiger. Ein cleverer Schachzug von EA Sports ist die Implementierung des Mehrspielermodus' für Internetpartien, was sicher viele Online-Spieler zum Kauf von *FIFA 2001* bewegen wird.



Das große Krabbeln

Die Käfer sind los! Als intergalaktische Kammerjäger sorgen die Starship Troopers für insektenfreie Planeten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Bluetongue** ■ ANBIETER **Hasbro Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 24 Missionen
- 7 Truppengrade mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- 4 Spezialisten
- 4 Rüstungstypen
- 12 Waffen
- 6 Extras

Der Science-Fiction-Streifen *Starship Troopers* setzt in den Videotheken schon Staub an. Mit der Filmlizenz für dieses Echtzeit-Taktikspiel kann MicroProse also niemanden mehr hinter dem Ofen vorlocken. Aber mit kniffligen Missionen, deren Nerven-Fetz-Faktor weit im roten Bereich liegt.

Während Sie Ihr Kommandeur durch einen Hindernisparcours jagt, machen Sie sich mit Ihrer Rolle als Sergeant der Mobilen Infanterie vertraut. Ihr Alter Ego schicken Sie ganz Echtzeit-like per Mausklick übers Terrain, Ziele nimmt der Polygonkamerad je nach Wunsch von selbst aufs Korn. Dabei lässt sich die Perspektive nur bedingt ändern; die Kamera folgt automatisch dem Protagonisten. Was bei dem Einzelkämpfer noch blendend funktioniert, erweist sich mit zwölf Space-Marines als nicht ganz einfach. Wenn Sie alle im Blickfeld haben wollen, ist Zusammenbleiben angesagt. Das ist auch bitter nötig, denn Ihre Gegner sind wahre Höllenkreaturen: Die aus dem Kinofilm bekannten Insektenwesen stellen für Ihre Truppe schon einzeln ein großes Problem dar, in Massen sind sie absolut tödlich. Unnötigen Konfrontationen sollten Sie besser aus dem Weg gehen, denn frische Rekruten bekommen Sie selten. Zudem dürfen nur erfahrene Starship Troopers großkalibrige Waffen und Rüstungen einsetzen. Ihre Jungs von Einsatz zu Einsatz am Leben zu erhalten, macht einen Großteil der Spannung aus. Da bricht ein riesiger „Tanker" aus dem Boden und spuckt Feuer, dann ergießt sich aus einem Erdloch ein Schwarm wieselflinker Kriegerkäfer, während ein an einen Flugsaurier erinnerndes Insekt im Sturzflug zustößt. Ihre Marines feuern panisch aus allen Rohren ins Chaos aus Fühlern und Beinen, aber es werden immer mehr und mehr. Die beklemmende Atmosphäre des Kinostreifens kommt verdammt gut rüber. Dazu sind die Missionen selbst noch äußerst abwechslungsreich: Mal sollen Sie einen Konvoi eskortieren, mal eine neue Käferart jagen, mal schickt Sie das Oberkommando auf einen Rettungseinsatz, bei dem Sie sich angesichts der feindlichen Übermacht nur auf Zehenspitzen vortasten können.

FILMREIF Aus allen Rohren feuernd, verteidigen die Troopers ein Fort, das von Käfern überrannt wird. Einige Infanteristen haben die schweren MGs auf den Mauern bemannt.

Der große Spielverderber: Während der Einsätze dürfen Sie nicht speichern. Da zum einen die Levels allesamt zwischen zehn und zwanzig Minuten in Anspruch nehmen und zum anderen der Schwierigkeitsgrad im oberen Bereich angesiedelt wurde, ist Frust vorprogrammiert. Zwar können Sie bei gefallenen Marines binnen zehn Sekunden eine lebensrettende Evakuierung einleiten und haben zwei Versuche frei, wenn eine Schlüsselperson das Zeitliche segnet. In der Praxis braucht man trotzdem unzählige Anläufe, bevor man endlich den Sieg feiern kann.

Rüdiger Steidle

Die Einsätze sind extrem schweißtreibend: Hinter jedem Felsen lauert Gefahr.



MEINUNG

Wetten, dass ein Speicher-Patch kommt?
Rüdiger Steidle

Liebe Programmierer, ist eure Heimat Australien so weit ab vom Geschehen, dass ihr den genervten Aufschrei der Spielergemeinde nicht vernommen habt, weil *Aliens* vs. *Predator* und *Vampire* keine vernünftige Speicherfunktion besaßen? Nein? Warum, um Himmels Willen, macht ihr dann den gleichen Fehler? So nervenzerfetzend spannend die Käferschlacht auch sein mag - wenn ich dieselbe Mission zum zehnten Mal spielen muss, weil wieder in letzter Sekunde irgendwas schief gelaufen ist, übersteigt der Frustfaktor die Motivation zum Weiterspielen. Solange Hasbro keinen Speicher-Patch nachliefert, kann ich *Starship Troopers* nur zusammen mit einer Familienpackung Baldrian empfehlen. Ohne dieses Manko wäre die Kammerjäger-Simulation für mich ein echter Durchspiel-Kandidat.

TESTURTEIL — Starship Troopers

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Commandos** 7/1998 — Commandos ist in etwa die historische Version der Starship Troopers.
- **Ground Control** 8/2000 — Hier fällt die fehlende Speicherfunktion nicht so stark ins Gewicht.
- **Shadow Company** 11/1999 — Taktisch eine Herausforderung, wenn die mäßige KI nicht wäre.
- **Starship Troopers** 1/2001 — Aus Spannung wird dank fehlender Speichermöglichkeit und hohem Schwierigkeitsgrad allzu schnell Frust.
- **Evolva** 5/200 — Ganz ähnliches Thema, allerdings stark auf Action ausgelegt.

GRAFIK .... Befriedigend
Die Landschaft ist etwas karg geraten.

SOUND .... Befriedigend
Es fehlt die dichte Klangkulisse des Films.

STEUERUNG .... Gut
Einziges Manko: eingeschränkte Kamerafreiheit.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
kein Mehrspielermodus vorhanden

70% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium II 450
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 600 MB

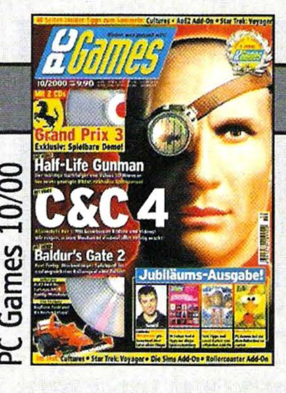
GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Heft verpasst?

Kein Problem! Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



PC Games 10/00



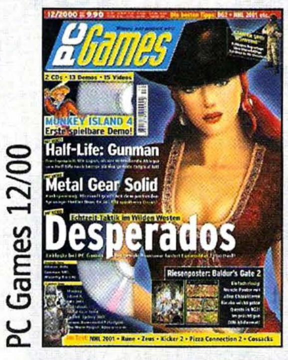
PC Games PLUS 10/00



PC Games 11/00



PC Games PLUS 11/00



PC Games 12/00



PC Games PLUS 12/00

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Games + CD-ROMs 10/00 DM 9,90	
❒ PC Games + CD-ROMs 11/00 DM 9,90	
❒ PC Games + CD-ROMs 12/00 DM 9,90	
❒ PC Games PLUS m. Vollversion und CD-ROMs 10/00 DM 19,80	
❒ PC Games PLUS m. Vollversion und CD-ROMs 11/00 DM 19,80	
❒ PC Games PLUS m. 2 Vollversionen und CD-ROMs 12/00 DM 19,80	
zuzüglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Dieses Angebot gilt nur im Inland!

Triebhaftes Teufelchen

Gifty nimmt Strapazen in Kauf, um eine liebestolle Prinzessin zu befreien.

FAKTEN ■ ANBIETER **Cryo Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Dezember 2000** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Witzige Spielfigur
- Rätsel à la Tomb Raider
- Ansehnliche 3D-Grafik
- Kinderleichte Bedienung
- Putzige Animationen
- Zehn Spielabschnitte



ROCKET ARENA In der Kathedrale des zweiten Spielabschnitts findet Gifty eine Schattenkanone. Mit diesem Gerät bläst er seine Widersacher aus den Socken.

Eine Prinzessin ist in Not. Das Teufelchen Gifty begibt sich auf eine ungewöhnliche Reise, um das vermeintlich holde Adelsfräulein zu befreien.

Der Held ist ein roter Knilch, der bei einem Spiele-Hersteller arbeitet. Seine Lust auf ein Rendezvous mit der Prinzessin ist verantwortlich dafür, dass er sich mit einer popeligen Forke in ein gefährliches Abenteuer stürzt. Sie lenken Gifty via Tastatur oder Joystick aus der Verfolgerperspektive. Auf Ihrer Reise begegnen Ihnen widrige Kreaturen, die Sie mit der Höllengabel oder einer Schusswaffe erledigen. Die Schattenwesen vernichten Sie, indem Sie das Licht ausknipsen. Gekämpft wird vergleichsweise wenig, die meiste Zeit müssen Sie Rätsel lösen oder wie bei *Rayman 2* von Plattform zu Plattform hüpfen. Die Spielwelt ist hübsch gestaltet und erinnert stellenweise an *Half-Life*: Holzkisten stehen in Lagerräumen, Metalltreppen führen in Laboratorien, bizarre Wesen kriechen über Betonfußböden. Weitere Erfolgsspiele werden zitiert: So erinnert ein Altarraum, durch dessen farbige Fensterscheiben Sonnenstrahlen hereinfallen, an *Unreal Tournament*. Der Schwierigkeitsgrad ist niedrig, die Bedienung einfach: Selbst Grundschüler dürften Gifty erfolgreich zu seiner Prinzessin führen können.

Peter Kusenberg

Gifty ist ein schnuckeliges Kerlchen, seine Prinzessinnensuche ist ideal für Kinder und Einsteiger. Alte Hasen werden sich langweilen.

TESTURTEIL Gifty

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Rayman 2** 12/99 – Der halslose Wirbelwind jagt durch eine farbenprächtige Abenteuerwelt.
- **Hype** 1/2000 – Das Action-Adventure im Playmobil-Ambiente ist geeignet für junge Spieler.
- **Gifty** 1/2001 – Gemächliche Action, witzige Rätsel und eine leichte Steuerung machen Gifty zum idealen Spiel für Einsteiger.
- **Croc 2** 4/2000 – Das niedliche Krokodil flitzt durch das kunterbunte Land der Gobbos.
- **A Bug's Life** 4/99 – Das Spiel zum Kinofilm ist spielerisch und technisch unausgegoren.

GRAFIK ..... Gut
Hübsche Levels, adrette grafische Effekte.

SOUND ..... Gut
Der Soundtrack sorgt durchweg für gute Laune.

STEUERUNG ..... Gut
Mit Joystick und Tastatur leicht zu bedienen.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

72% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium II 350
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 2 MB	HD: 20 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✓ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✗

KURZTESTS

Simon Game Pack

■ GENRE **Puzzlesammlung** ■ ENTWICKLER **Adventure Soft** ■ ANBIETER **Walk On Media** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



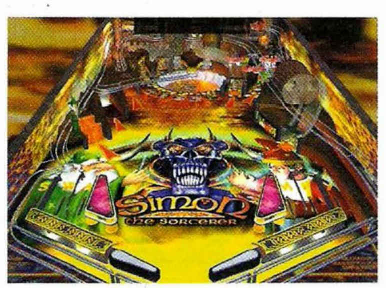
SCHIEBUNG Die Swampy Adventures sind eine Sokoban-Variante.

Das *Simon Game Pack* hat mit *Simon the Sorcerer* in etwa so viel zu tun wie Harry Potter mit Makarena. Hinter dem klingenden Namen verbirgt sich nichts weiter als eine uninspirierte Sammlung von Denkspielen, mehr oder weniger aufgepeppt durch Motive und Sounds aus dem *Simon*-Universum. Mit dabei sind unter anderem das Dämonen-Tamagotchi Dimp, das Verschiebepuzzle *Jumble*, *NoPatience* alias *Solitär* und die *Swampy Adventures*, eine Abart des Kistenklassikers *Sokoban*. Auch wenn sie kurzweilig sein mögen, alle sind in besseren Versionen kostenlos auch im Internet zu haben. Auch der beiliegende erste Adventureteil lohnt den Kauf nicht. *(rs)*

SPIELSPASS 18%

Simon Pinball

■ GENRE **Flipper** ■ ENTWICKLER **Adventure Soft** ■ ANBIETER **Walk On Media** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



KUGELLAGER Das Tischdesign glänz nicht gerade durch Einfallsreichtum.

Während das dritte Abenteuer des quirligen *Simon the Sorcerer* noch immer auf sich warten lässt, reaktivieren einige seiner Paten das Label Adventure Soft, um mit dem verblassenden Glanz des Adventure-Helden einen simplen PC-Flipper an den Mann zu bringen. Einige Originalsamples, das bekannte Musikthema und Simon-Motive sollen den Klassiker (Teil 1 liegt auf Englisch bei) in Erinnerung rufen. Der gerenderte Spieltisch selbst versprüht mit seinen Rasterfarben angegrauten MS-DOS-Charme und bleibt hinter dem Tischdesign der *Pro Pinball*-Referenzen weit zurück. Frustrierende Ballfallen und magere Rampen halten Flipperkönige nicht lange bei der Stange. *(rs)*

SPIELSPASS 30%

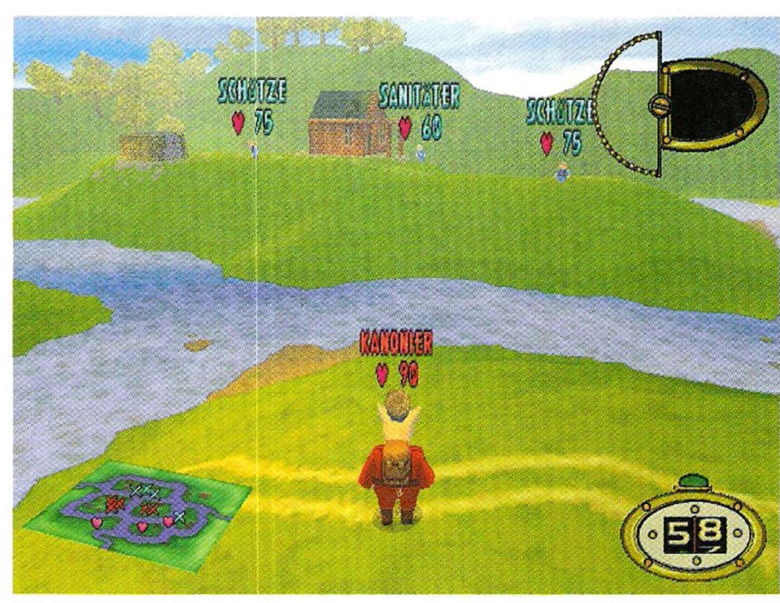
Schweinskram

Kann der Sauhaufen den Team-17-Würmern den Rang ablaufen?

FAKTEN ■ ANBIETER **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 25 Einzelspieler-Missionen
- Zufallsgenerator
- Benutzbare Fahrzeuge und Gebäude
- Drei Mehrspielermodi
- Fünf Berufe



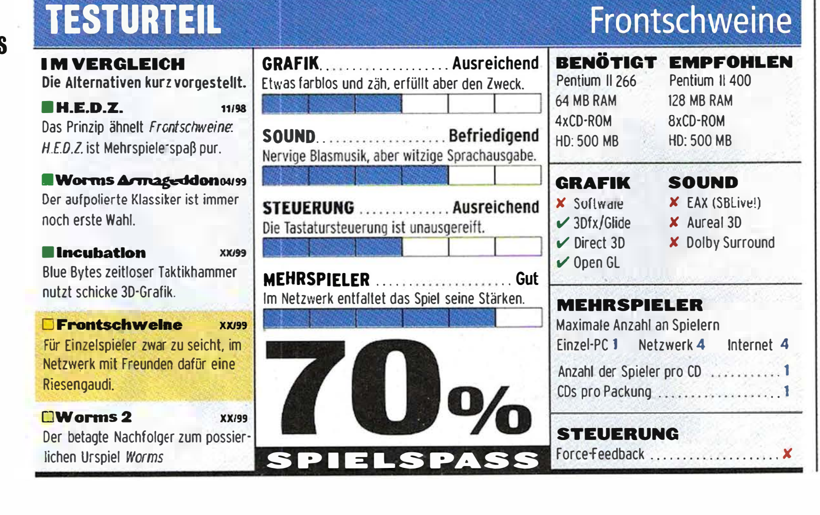
DER KANONIER HAT DIE QUAL DER WAHL **Welchen der drei Feinde soll er beharken? Setzt er seine Waffen effektiv ein, kann er alle drei Schweinchen verletzen.**

Männer sind Schweine: In Infogrames Schlachtfest bekriegen sich Soldaten, die sich vom handelsüblichen Frontkämpfer durch Schnauze und Ringelschwänzchen abheben.

Die rosa Ferkel sind nicht minder gierig als ihr menschlicher Gegenpart. Und wenn sich ein üppiges Schweinefraßvorkommen auftut, kann nicht einmal der kultivierteste Vierbeiner widerstehen. Genauso ist die Situation im Land der Borstentiere: Saustallasien hat sich als Schlaraffenland entpuppt. Jetzt gieren die sechs Nationen (Russen, Amerikaner, etc.) danach, den Kontinent für sich zu gewinnen. Bevor sich die Schweinchen auf dem 3D-Schlachtfeld im Schlamm wälzen, entscheiden Sie sich für eines der sechs Teams – was aber nur Einfluss auf die Sprachausgabe hat, die den Slang der jeweiligen Nation auf die Schippe nimmt. Im Einzelspielermodus bekriegen sich die Truppen schließlich auf 25 Kampfplätzen mit allem, was das Waffenarsenal hergibt. Ist ein Gefecht gewonnen, heimsen die Soldaten Beförderungen ein und steigen auf, was sich in mehr Lebenspunkten und besseren Wummen wie Bazookas niederschlägt. Während das Gefecht gegen den PC aufgrund geringer taktischer Möglichkeiten leider schnell an Reiz einbüßt, kommt im Mehrspielermodus ungleich mehr Freude auf.

Thomas Weiß

Trotz spaßigem Mehrspielermodus versprüht die Worms-Kopie weniger Charme als die Team-17-Konkurrenz.



TESTURTEIL Frontschweine

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

H.E.D.Z. 11/98
Das Prinzip ähnelt *Frontschweine*: *H.E.D.Z.* ist Mehrspielerspaß pur.

Worms Armageddon 04/99
Der aufpolierte Klassiker ist immer noch erste Wahl.

Incubation XX/99
Blue Bytes zeitloser Taktikhammer nutzt schicke 3D-Grafik.

Frontschweine XX/99
Für Einzelspieler zwar zu seicht, im Netzwerk mit Freunden dafür eine Riesengaudi.

Worms 2 XX/99
Der betagte Nachfolger zum possierlichen Urspiel *Worms*

GRAFIK .... **Ausreichend**
Etwas farblos und zäh, erfüllt aber den Zweck.

SOUND .... **Befriedigend**
Nervige Blasmusik, aber witzige Sprachausgabe.

STEUERUNG .... **Ausreichend**
Die Tastatursteuerung ist unausgereift.

MEHRSPIELER .... **Gut**
Im Netzwerk entfaltet das Spiel seine Stärken.

70%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium II 400
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Bleifuß Off-Road

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Clever's**
■ ANBIETER **Virgin Int.** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



ÜBERALL NUR GRÜNZEUG **Mitten in der Pampa haben wir uns völlig verfahren.**

Sie stehen mitten in der Pampa, weit und breit nur Bäume und kein Schnellrestaurant in Sicht. Der Magen knurrt, es regnet, der Allrad-Bolide steckt im Schlamm fest und Sie fragen sich, warum Sie sich das antun. Im echten Leben sind Off-Road-Rennen eine Mordsgaudi für Profis. Das Rennspiel *Bleifuß Off-Road* setzt den Sport so akkurat um, dass darunter der Spielspaß leidet. Sie dürfen sogar mit schleifender Kupplung fahren oder spezielle Kameras für jedes Rad aktivieren. Doch so richtig spannend ist die Schleichfahrt durch den Matsch nicht. Nur wer wirklich auf diesen Sport steht, sollte mal einen Blick riskieren. Ende Gelände. *(fs)*

SPIELSPASS 69%

Pulleralarm

■ GENRE **Geschicklichkeit** ■ ENTWICKLER **Westka**
■ ANBIETER **CDV** ■ USK **Ab 6 Jahren**



PULLERN IM PLENARSAAL **Der Bonuslevel aus dem Internet, featuring DJ Bundeskanzler.**

In den *TV total*-Sendungen hat Fernsehkasper Stefan Raab „sein" PC-Spiel ja schon heftigst beworben: Sie führen die rheinische Frohnatur durch schick gekachelte 2D-Levels und machen sich auf die Suche nach Bonuspunkten und Erfrischungsgetränken. Je nach Schwierigkeitsgrad machen Ihnen hierbei Putzfrauen, Reporter oder ein radelnder Rudi Carrell das Leben schwer. Füllt sich die Moderatorenblase zu sehr, ertönt der „Pulleralarm" und Sie müssen dem Helden an Bäumen, Swimmingpools oder Klos Erleichterung verschaffen. Als Bonus finden Sie in den Levels Filmschnipsel aus *TV total*. Witziger, aber einfach gestrickter und nur kurzfristig unterhaltsamer Pausenfüller! *(sg)*

SPIELSPASS 25%

Lemminge im Schafspelz

Als ehrgeiziger Schafhirt müssen Sie eine Horde bockiger Schäfchen ins Trockene bringen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Minds Eye** ■ ANBIETER **Empire** ■ PREIS **Ca. 70,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- 4 Schaf-Rassen
- 4 Spielfiguren
- 4 Steuermöglichkeiten
- 4 Trainingslevels
- 7 Bonuslevels
- 28 Hauptlevels

Seit annähernd zehn Jahren macht die Blödheit der lebensmüden PC-Lemminge aus ruhigen Menschen hibbelige Nervenbündel. In dem Geschicklichkeitsspiel *Sheep* sind es flauschige Schäfchen, die Ihre Geduld auf eine harte Probe stellen.

■ WILLIGE WOLLKNÄUEL Schafhirtin Bo Peep und ihre Mitstreiter haben alle Hände voll zu tun, um ihre Schützlinge in Sicherheit zu bringen.

Anfangs steht die knuddelige Hauptfigur vor einer Herde Schafe und bekommt den Auftrag, die wolligen Viecher in eine entlegene Ecke des Spielabschnitts zu transportieren. Je nach Schwierigkeitsgrad müssen Sie diese Arbeit in einem festgelegten Zeitrahmen bewältigen. Heikel wird das Spiel dadurch, dass sich zahlreiche mechanische Fallen, Wölfe, Metzger und andere Feinde in der quietschbunten Umgebung befinden und den Schafen nach dem Leben trachten. Diese sind dumm wie ihre selbstmordsüchtigen Kollegen aus der *Lemmings*-Serie, daher hängt der Erfolg des Unternehmens einzig von Ihren schafhüterischen Qualitäten ab. In einer Trainingswelt können Sie sich auf sanfte Weise mit den Anforderungen vertraut machen. Mittels Maus, Tastatur, Joystick oder Gamepad steuern Sie Ihre Figur, wobei die Schafe vor Ihnen weglaufen – idealerweise in die von Ihnen gewünschte Richtung. Vor Engpässen empfiehlt es sich, die Schafe einzeln an scharfkantigen Messern und rotierenden Sägeblättern vorbeizutragen; zu diesem Zweck müssen Sie die flinken Viecher erst einmal einfangen, was je nach Beschaffenheit des Terrains eine nervenaufreibende Angelegenheit sein kann. Wenn Sie ohne Fingerspitzengefühl vorgehen und Ihre Herde rücksichtslos vorantreiben, stehen Sie bald allein in der



POLARZEIT In der Arktis tragen die wonnigen Wollviecher Fellmäntel gegen die Kälte.

Welt – umgeben von frittierten, elektrisierten, zermanschten oder verhackstückten Schafkadavern. Jede der vier Schafrassen verhält sich anders, die chaotische Verhaltensweise der Langhaarigen bereitet Ihnen möglicherweise mehr Kopfzerbrechen als das besonnene Ausharren der Neogenetiker (siehe Kasten „Der richtige Blökton").

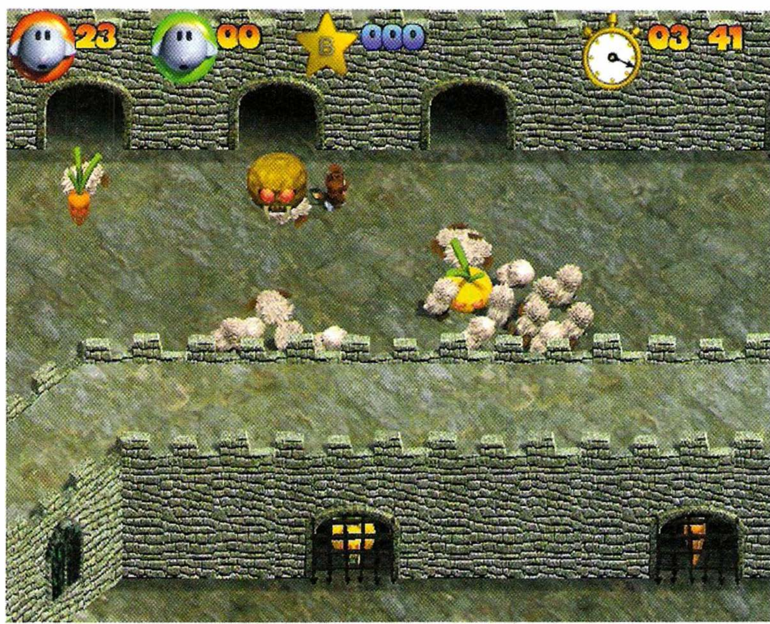
Neben den vielen Widrigkeiten finden sich Hilfen, etwa Bonbons, mit denen Sie Ihre Tierchen anlokken können. Gelegentlich begegnen Ihnen sprechende Schafe, die ihre Hilfe anbieten, indem sie ihre tumben Artgenossen mit Kunststükkchen unterhalten; währenddessen können Sie Ihre Spielfigur losschikken, um vorhandene Fallen zu entschärfen oder das Gelände zu erkunden und den bestmöglichen Fluchtweg auszukundschaften. Das Ziel ist ein bereitstehender Lastwa-



SPRINGINSFELDE Auf dem Weg zum Ziel können Sie Zusatzpunkte einsammeln, indem Sie Ihre Schafe übers Hüpfseil springen lassen. Das Goldene Schaf verschafft Ihnen einen Bonus.



ZUR SONNE, ZUR FREIHEIT Düsenjäger fahren rücksichtslos über Ihre Schäfchen. Nur mit perfektem Timing retten Sie alle Schafe.



KECKES GEMÜSE Riesenkürbisse, Hüpfmöhren und Höllenkohl walzen Ihre Schafe platt. Die Feinde sind zahlreich, doch glücklicherweise sind die meisten strunzdumm.

Das Schafehüten ist eine kurzweilige – und nervenzerrende – Beschäftigung. Leute mit dünnen Geduldsfäden sollten sich lieber bei einer Runde Golf entspannen.

gen oder ein Paradiestor, das an die Spiele der *Lemmings*-Serie erinnert. Wie in *Lemmings* erhalten Sie für jeden geretteten Schützling eine bestimmte Anzahl an Punkten; Zusatzpunkte gibt es, wenn Sie das goldene Schaf finden, bestimmte Gegenstände aufsammeln oder alle Ihre Schäfchen in Sicherheit bringen. Pfiffige Spieler kommen in den Genuss eines Bonusabschnitts pro Spielwelt. Hier erleben Sie bekannte Zwischendurch-Spielchen wie *Snake* oder *Tetris* - allerdings mit blökenden Schäflein statt mit farbigen Klötzen.

Technisch ist *Sheep* auf dem Stand von 1995. Alle Spielwelten sind gemalte, zweidimensionale Karten, die Animationen der Figuren bestehen aus wenigen Dutzend Stufen, die grafischen Effekte wirken altmodisch. Die schlichte Optik beeinträchtigt den Spielspaß nicht, grafische Sperenzchen sorgen für Abwechslung. Springen die Tiere in der Techno-Welt in eine Schleuse, dann schweben sie auf der anderen Seite in Schutzanzügen durchs All; schwimmen sie in der Kirmeswelt durch Farbbehälter, so färbt sich ihre Wolle bunt.

Der Soundtrack ist beschwingt, unterbrochen wird die Musik einzig durch gelegentliches Schafsgeblöke. Nach jedem der sieben Kapitel gibt es eine gerenderte Zwischensequenz: Hier verfolgen Sie die skurrile Geschichte um die niedlichen Wolllieferanten, die aus dem Weltraum auf die Erde gekommen sind, um sich von Bo Peep oder den drei anderen Schäfern vor einem grausamen Tod bewahren zu lassen. Am Ende eines Durchgangs können Sie Ihr Ergebnis in einer Bestenliste eintragen - und die ganze Tortur in einem höheren Schwierigkeitsgrad über sich ergehen lassen.

Peter Kusenberg

Der richtige Blökton

Die Schafrassen unterscheiden sich äußerlich voneinander und verfügen jeweils über eigene Verhaltensweisen.



Pastoralschafe Die Pastoralschafe sind dumm und ängstlich, daher erscheinen ihre Bewegungen berechenbar. Sie entfernen sich nur ungern von Herde.

Faktoralschafe Die Faktoralschafe sind vorwitzig, beschränkt und vergnügungssüchtig, sie lassen sich leicht von Bonbons und Blumenbeeten ablenken.

Langhaar Zottelig und stur sind die Schnucken der Langhaarrasse. Sie lieben Heavy Metal und machen die Biege, wenn sie nicht beaufsichtigt werden.

Neogenetiker Die Crème de la crème der vier Rassen sind die vorsichtigen Neogenetiker, die sich mit Computern und komplexen Maschinen auskennen.



MEINUNG

Die Dummheit der Schäfchen vermag gestandene Spieler zur Weißglut zu treiben.
Peter Kusenberg

Bei *Sheep* müssen Sie tapfer sein, die Zähne zusammenbeißen und dabei leise vor sich hinmurmeln: „Es ist nur ein Spiel". Selten hat mich ein Kurzweil-Spielchen derart gepackt, wobei ich stets zwischen Nervenzusammenbruch und Begeisterungssturm hin und her schwankte. Die - wenigen - Haare habe ich mir deswegen gerauft, weil trotz größter Vorsicht einige Schafe treudoof ins offene Messer liefen und mich dadurch um wertvolle Punkte brachten. Fallen und Gegner sind zahlreich - im späteren Spielverlauf habe ich einige Missionen häufiger beginnen müssen. Verglichen mit den üppig ausgestatteten *Lemmings*-Spielen sind die 28 Abschnitte ein bisschen dürftig, das sympathische Spielprinzip reizt immerhin zu einem zweiten Durchgang.

TESTURTEIL Sheep

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Lemmings 3D 6/2000
Im jüngsten Serienteil bewahren Sie unzählige Lemminge vor dem Tod.

Sheep 1/2001
Die Mischung aus Geschicklichkeits- und Strategiespiel bietet Einsteigern und PC-Profis kurzweiliges Vergnügen.

Star Wars: Pit Droids 1/2000
Das lustige Knobelspiel ist eine Herausforderung für Knobelfreunde.

Ka'roo 10/2000
Sie steuern ein wildes Känguru durch Dutzende bizarrer Spielabschnitte.

Frogger 2/98
In der Neuauflage des Klassikers bewahren Sie einem Frosch vor Gefahren.

GRAFIK .... Ausreichend
Hübsche 2D-Hintergründe, putzige Animationen.

SOUND .... Gut
Die Stücke des Soundtracks beschwingen.

STEUERUNG .... Befriedigend
Die Bedienung erfordert Eingewöhnungsarbeit.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

71%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium 233
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 6 MB	HD: 426 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Die rasenden Rollbrettfahrer

Auf Sonys PlayStation ist Tony Hawk längst Kult, jetzt kommt das geniale Sportspiel endlich auch für den PC.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Neversoft** ■ ANBIETER **Activision** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 13 Fahrer
- 8 Spielareale
- Über 50 Standardtricks
- Soundtrack von Public Enemy, Bad Religion u. a.
- Mehrspielerpartien an einem PC

Wer bei Begriffen wie Roastbeef, Melon oder Stalefish nicht etwa ans zweite Frühstück sondern an Rollbretter denkt, kennt auch Meisterskater Tony Hawk.

Ein wenig verrückt sind sie ja schon, die professionellen Rollbrettfahrer wie Tony Hawk oder Steve Caballero. Wenn diese furchtlosen Akrobaten durch Halfpipes und Skateparks brettern, sind Knochenbrüche und blaue Flecken vorprogrammiert. Als Lohn für die Schinderei lockt neben der Bewunderung zahlloser Hobby-Skater natürlich auch das liebe Geld. Die Legende Tony Hawk verdient bereits seit etlichen Jahren ihren Lebensunterhalt auf dem Brett.

Wem seine eigenen Knochen zu schade sind, um in die Fußstapfen des Superstars zu treten, kann mit *Tony Hawk's Pro Skater* wenigstens am PC seinem Idol nacheifern. Wie in der Realität dreht sich auch im Spiel alles um harte Dollars. In jedem der acht Areale erwarten Sie verschiedene Aufgaben, bei erfolgreichem Abschluss winken unterschiedlich hohe Geldbeträge. Da Sie in den meisten Gebieten nur zwei Minuten Zeit zum Skaten haben, müssen Sie die Levels mehr als einmal besuchen, um alle Missionsziele zu erreichen. Allerdings müssen Sie nicht jeden Parcours perfekt abschließen, um den nächsten freizuspielen: Meist bringen Ihnen vier oder fünf erfüllte Ziele genug ein, um in den nächsthöheren Level zu gelangen. Tatsächlich ausgegeben wird die Kohle im Skateshop, wo Sie sich mit verbessertem Material eindecken, Ihrem Schützling neue Tricks beibringen oder seine Fähigkeiten verbessern.

Neben den „normalen" Missionen besuchen Sie im Karrieremodus drei Einladungsturniere: Hier müssen Sie die Kampfrichter in 60 Sekunden mit einer Freistil-Kür begeistern. Gepunktet wird im Spiel mit erfolgreich gelandeten Tricks: Je spektakulärer die Kombinationen, desto mehr Zähler hagelt es aufs Konto. Um stupide Wiederholungen zu vermeiden, bewertet Tony Hawk Ihren Lauf nicht nur nach Ausführung und Schwierigkeitsgrad, sondern auch nach Einfallsreichtum. Je öfter Sie denselben Trick in einem Lauf einsetzen, desto weniger Punkte wird er Ihnen einbringen.

Sascha Gliss



ABGEHOBEN Durch Kombination mehrerer Tricks erreichen Sie astronomische Punktzahlen. Diese sogenannten Combos sind nur mit genügend Schwung zu schaffen.

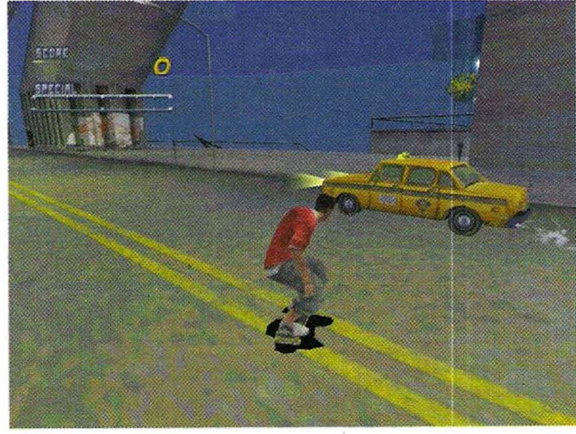
Ganz schön trendy: Nicht nur Freizeitskater kommen ins Schwärmen, wenn der virtuelle Tony Hawk in der Halfpipe loslegt.



MEINUNG

Geniale Konvertierung mit hoher Langzeitmotivation und hitverdächtigem Soundtrack.
Sascha Gliss

Auf diese PlayStation-Umsetzung habe ich lange gewartet: Tony Hawk ist dank intuitiver Steuerung, herausfordernden Missionen und groovigem Soundtrack eines der besten Sportspiele des Jahres. Besonders angetan bin ich von den riesigen Spielarealen, die mit vielen witzigen Gags und gut versteckten Bonus-Icons zum stundenlangen Weiterspielen motivieren.



HEAVY TRAFFIC Die New Yorker Taxifahrer nehmen keinerlei Rücksicht auf hilflose Skater und fahren Sie rücksichtslos über den Haufen.

TESTURTEIL Tony Hawk's Pro Skater 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

T. H.'s P. Skater 2 01/01
Tony ist auch auf dem PC König. Die farblosen Texturen hätten bei der Umsetzung überarbeitet werden sollen.

Supr. Snowboarding 01/00
Für Wintersportler: Heiße Abfahrtsrennen und coole Stunts in der Halfpipe.

MTV Skateboarding 12/00
Ordentliches Skater-Spiel, das sich Tony Hawk geschlagen geben muss.

TrickStyle 12/99
Skateboard-Spiel mit futuristischem Touch und sinnlosen Stunteinlagen.

Pro Boarder 02/99
Indiskutable Snowboard-Umsetzung. Krude Grafik, miese Steuerung.

GRAFIK .... Gut
High-Res PlayStation-Look mit blassen Texturen

SOUND .... Sehr gut
Absolut genialer Hip-Hop- und Punk-Soundtrack

STEUERUNG .... Sehr gut
Ein (analoges) Gamepad ist bei Tony Hawk Pflicht.

MEHRSPIELER .... Gut
Mehrspieler-Partien an einem PC möglich.

84%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 200	Pentium III 500
64 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 435 MB	HD: 570 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 8 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 8
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Angst im Dunkeln

Im zweiten Teil der Gruselsaga treten Sie eine Reise in die Vergangenheit an.

FAKTEN ■ ANBIETER **Human Head** ■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Zweiter Teil der *Blair Witch*-Trilogie
- Basiert auf der *Nocturne*-Engine
- Höchstens 15 Stunden Spielzeit
- Drei Schwierigkeitsgrade



SCHRECKSEKUNDE Als wenn es nicht schon schlimm genug wäre, dass Sie sich im Wald verlaufen haben, jetzt werden Sie auch noch von unheimlichen Geistwesen attackiert!

Keine vier Wochen nach dem ersten Ausflug in den Spukwald steht schon der nächste Besuch bei der Hexe von Blair an: Diesmal soll es einem unschuldigen kleinen Mädchen an den Kragen gehen.

Die Handlung von *Blair Witch 2* setzt 100 Jahre vor den Ereignissen des ersten Teiles an: Inmitten des amerikanischen Bürgerkrieges erwachen Sie mit einer Kopfverletzung und totalem Gedächtnisschwund in der Nähe des Waldes und werden von einem Mädchen und dessen Großmutter gesund gepflegt. Nach Ihrer Genesung wird Ihnen eröffnet, dass Robin Weaver, so der Name Ihrer minderjährigen Retterin, spurlos verschwunden ist. Natürlich machen Sie sich sofort auf die Suche – und natürlich landen Sie unweigerlich in dem Spukwald.

Die Stärke von *Blair Witch 2* liegt nicht so sehr im Spiel selbst, sondern in der Hintergrundgeschichte. Während Sie sich im Wald mit Baumwesen und Geistern herumschlagen, erfahren Sie durch Zwischensequenzen immer mehr über Ihre eigene Vergangenheit. Leider nehmen diese Flashbacks im Laufe des Spieles immer mehr Zeit in Anspruch. Letztendlich sind Sie mehr damit beschäftigt, den Figuren zuzuhören, als zu kämpfen. Die größte Enttäuschung naht zum Schluss: Selbst Einsteiger dürften dem Spuk nach 15 Stunden ein Ende bereitet haben.

Andreas Sauerland

Im Vergleich zum ersten Teil wirkt Coffin Rock fast wie ein interaktiver Spielfilm: viel Handlung, wenig Spiel fürs Geld.



TESTURTEIL Blair Witch 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Blair Witch Vol. 1 12/2000
Blair Witch Vol. 1 besticht durch jede Menge Schockeffekte.

Nocturne 12/99
Grusel-Abenteuer mit toller Grafik aber extrem ungenauer Steuerung.

Blair Witch Vol. 2 01/2001
Das zweite *Blair Witch*-Spiel ist nicht so gruselig wie der Vorgänger und gleicht einem interaktiven Spielfilm.

Dino Crisis 08/2000
Klassische Konsolen-Umsetzung mit mangelhafter Grafik.

Resident Evil 10/97
Dieses Spiel löste eine ganze Welle von Horrorspielen aus.

GRAFIK .... Sehr gut
Düstere, stimmungsvolle Kulissen.

SOUND .... Gut
Durchschnittliche deutsche Synchronisation.

STEUERUNG .... Befriedigend
Stellenweise etwas hakelig und ungenau.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

74%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 850 MB	HD: 900 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Galaga – Destination: Earth

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **King of the Jungle** ■ ANBIETER **Hasbro Int.** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



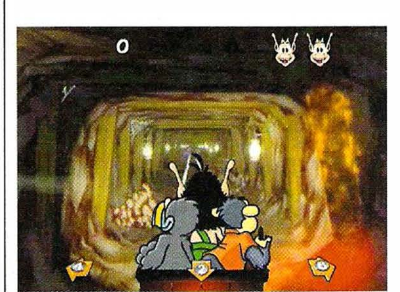
GEMEINSCHAFTSARBEIT Mit etwas Übung können Sie Ihre Feuerkraft verdreifachen.

Die Shooter-Serie *Galaga* debütierte bereits Anfang der 80er-Jahre in den Spielhallen. *Destination: Earth* greift das bewährte Prinzip auf und versetzt es in die dritte Dimension. Als Pilot eines Raumkreuzers ballern Sie auf die fiesen Weltrauminsekten. Neben der klassischen vertikalen Perspektive erwarten Sie nun auch horizontal scrollende Abschnitte und Levels in echtem 3D. Wie im Original können Sie Ihre Schiffe aneinander koppeln, um die Feuerkraft zu erhöhen. Trotz der Verbesserungen blieb nichts vom Charme des Oldies übrig. Die Grafik sorgt in Verbindung mit der oft unübersichtlichen Perspektive für mehr Frust als Lust bei der Alien-Jagd. *(sg)*

SPIELSPASS 34%

Hugo 8

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **ITE Media** ■ ANBIETER **NBG** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



HARTE WAHL Welche der maximal drei Tasten ist zu drücken?

Die Serie rund um den kleinen Troll reißt nicht ab: Im achten Teil kämpft sich der fast zahnlose Kobold durch den Dschungel, um seine verschleppte Sippe erneut aus den Fängen Hexanas zu befreien. Die sechs Spielmodi, darunter 3D-Fahrten in einer Mine oder 2D-Sequenzen in einem Vulkan, sind dabei an Schlichtheit nicht zu überbieten: Im richtigen Moment die richtige Taste zu drücken, so lautet die Devise. Der ernsthafte Computerspieler ist da unterfordert, die Kleinen erfreuen sich vielleicht an Hugos grinsender Visage. Grafisch und akustisch orientiert sich der Ableger noch immer am unspektakulären TV-Vorbild. Fazit: Nur für die Zielgruppe interessant. *(tw)*

SPIELSPASS 15%

Melvin wird's schon richten

Abwechslungsreiches Abenteuer: Sunflowers origineller Genremix gefällt trotz grafischer und spielerischer Mängel.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Sunflowers** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 8 Spielwelten
- 20 Grafiksets
- 4 steigerbare Charakterwerte
- 7 Zauber
- 6 Waffen
- Über 50 Gegnertypen
- 8 Endgegner

In der idyllischen Fantasywelt Gothos läuten die Alarmglocken: Böswillige Monster steigen aus Erdspalten hervor, greifen arglose Bewohner an und bedrohen die friedlichen Völker. In derartigen Zeiten sind natürlich Helden wie Melvin gefragt, der sich als Technomage vom schüchternen Außenseiter zum Retter seiner Heimat mausert.

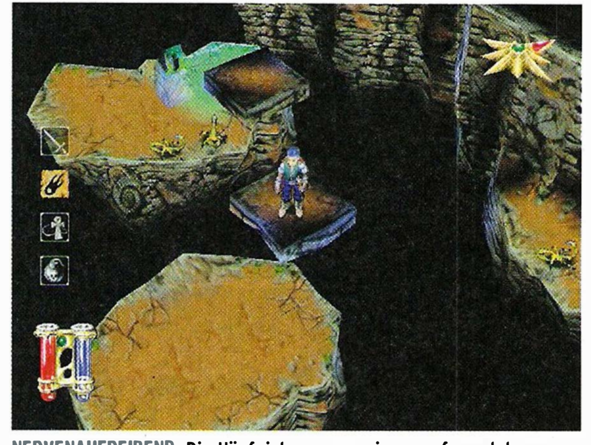
Doch zunächst hat der Protagonist ganz schlechte Karten: Melvin ist das Ergebnis einer verbotenen Verbindung zwischen einem technisch versierten Steamer und einer Dreamerin mit magischer Begabung. Daher wird er für die unheimlichen Geschehnisse verantwortlich gemacht und aus seiner Heimat vertrieben. Seine Erbanlagen erweisen sich im Laufe des Abenteuers allerdings als vorteilhaft, da er Gegner sowohl mit purer Waffengewalt als auch mit mächtigen Zaubern ausschalten kann.

Technomage spielt sich über weite Strecken wie ein klassisches Action-Rollenspiel.

Technomage spielt sich über weite Strecken wie ein klassisches Action-Rollenspiel à la *Diablo*, ist aber aufgrund seiner 3D-Grafik am ehesten mit *Darkstone* zu vergleichen. Sie erkunden Außenwelten, Höhlen oder Gebäude, schalten Monster aus und sammeln Schätze ein. Dabei ist die Steuerung mit einer Kombination aus Maus und Tastatur ordentlich und zeigt lediglich bei den Hüpfeinlagen einige frustrierende Ungenauigkeiten. Daran, dass Sie in der dreidimensionalen Welt regelmäßig die Kamera drehen müssen, gewöhnt man sich sehr schnell. Dennoch sorgt teilweise unübersichtliches Leveldesign trotz Automap gelegentlich für Orientierungsprobleme. Unterwegs müssen Sie für Nebenfiguren bestimmte Gegenstände finden, einfache Rätsel lösen oder witzige Minispielchen wie ein Käferrennen bewältigen. Dafür erhalten Sie Erfahrungspunkte und erhöhen beim Aufstieg einen von vier Charakterwerten (Stärke, Intelligenz, Konstitution, Mystik), wodurch sich Ihre Fähigkeiten auf dem entsprechenden Gebiet verbessern.

Grafisch kann *Technomage* nicht überzeugen. Zum einen verfügt das Spiel nur über eine einzige Auflösung von 640x480 Bildpunkten und bietet aufgrund einer fehlenden Zoomfunktion nicht immer genügend Übersicht. Zum anderen strotzen sowohl die Figuren als auch die Umgebungsgrafik vor übertriebener Niedlichkeit und farblicher Übersättigung, was sicher nicht jedermanns Geschmack trifft. Objektiv nicht akzeptabel sind allerdings die peinlichen Animationen sämtlicher Charaktere: Wenigstens bei der Hauptfigur Melvin hätten sich die Designer mehr Mühe geben können, so aber wirken die Lauf- und Kampfbewegungen lächerlich künstlich und abgehackt. Positiv fallen dagegen die hochwertigen Zwischensequenzen sowie die intensiven, spektakulären Lichteffekte auf.

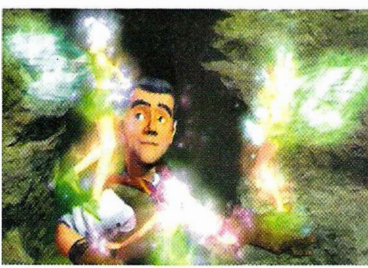
Georg Valtin



NERVENAUFREIBEND Die Hüpfeinlagen avancieren aufgrund der ungenauen Steuerung zum größten Frustfaktor für den Spieler.



HARTER BROCKEN Am Ende jedes Spielabschnittes wartet ein harter Gegner. Neben guten Nerven braucht man viele Heil- und Manatränke.



ZAUBERHAFT Filmreife Zwischensequenzen treiben die märchenhafte Story voran.



MEINUNG

Niedlich, knuddelig, kitschig: Technomage hat von all dem etwas zu viel abgekriegt!

Georg Valtin

Nachdem sich meine Augen vom ersten Niedlichkeitsschock erholt hatten, hinterließ *Technomage* einen ordentlichen Eindruck. Allerdings frage ich mich, warum die Entwickler nicht einfach die Stärken von Rollenspiel, Adventure und Jump & Run kombiniert und Schwächen weggelassen haben. Stattdessen strapazieren überflüssige Plattform-Hüpfeinlagen meine Nerven. Für Einsteiger ist das Spiel ob des moderaten Schwierigkeitsgrades gut geeignet, während Profis das Abenteuer im Eiltempo durchzocken.

TESTURTEIL Technomage

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Darkstone** 10/99 – Dreister Diablo-Klon in 3D mit gutem Leveldesign und neuen Ideen.
- **Hype – The Time Quest** 01/00 – Spannende, abwechslungsreiche Zeitreise mit dem Playmobil-Ritte .
- **Silver** 05/99 – Actionlastiges Abenteuer mit interessantem Kampfsystem.
- **Evil Islands** 12/00 – 3D-Fantasy-Rollenspiel mit viel strategischem Tiefgang und guter Story.
- **Technomage** 01/01 – Sunflowers Genremix ist zwar solide, wirkt aber in der Umsetzung eigener Ideen nicht konsequent genug.

GRAFIK ...... Befriedigend
Übertrieben niedlich, nur eine Auflösung.

SOUND ...... Gut
Sprachausgabe, Effekte und Musik sind passend.

STEUERUNG ...... Gut
Gut, aber für die Sprungeinlagen zu unpräzise.

MEHRSPIELER ...... -
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

73% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 350 MB	HD: 855 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ...... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ...... ✔

Die Rückkehr des Champions

Kann der Nachfolger der in Ehren ergrauten Genre-Referenz an die glorreiche Vergangenheit anknüpfen?

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Codemasters** ■ ANBIETER **Codemasters** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **8. Dezember 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 6 Standardautos
- 6 Bonuswagen
- 8 Rallyes
- Über 80 Einzeletappen
- Fahrzeugtuning
- Detailliertes Schadensmodell

Die Erwartungen sind hoch: Als *Colin McRae* vor über zwei Jahren für Konsolen und PCs auf den Markt kam, sorgte das Spiel für eine kleine Revolution in seinem Genre.

Der Nachfolger mit der schlichten Versionsnummer 2.0 im Titel orientiert sich spielerisch klar am berühmten Vorgänger. Grundsätzlich stehen zwei Spielmodi zur Auswahl, Arcade und Rallye. Während Sie in der ersten Variante gegen bis zu fünf Mitstreiter direkt auf der Strecke antreten, heizen Sie im realistischen Rallye-Modus alleine über die anspruchsvollen Etappen. Neben schnellen Teilstrecken erwarten Sie insgesamt acht Rallyes in verschiedenen Ländern, die Sie entweder einzeln oder nacheinander in der Meisterschaft angehen. Vor jedem Streckenabschnitt informieren Sie sich im Fahrerlager über die bevorstehende Prüfung und stellen Ihren Boliden auf die Boden- und Wetterverhältnisse ein.

Auf der Piste überzeugt die detaillierte Optik der knallbunten Rennsemmeln auf Anhieb. Noch beeindruckender allerdings sehen die Boliden nach einigen Crashs aus. Dank aufwendigem Schadensmodell lösen sich Spoiler aus ihren Verankerungen und klappern beunruhigend gegen die Karosserie. Beschädigte Motorhauben werden vom Fahrtwind aus ihren Aufhängungen gedrückt und zersprungene Scheinwerfer versagen ihren Dienst. Natürlich beeinflussen Beschädigungen auch das Fahrverhalten und erschweren somit die Jagd nach Bestzeiten merklich.

Offroad-Spaß vom Feinsten. Colin McRae setzt neue Maßstäbe in puncto Fahrphysik.



KLAPPERKISTE Das detaillierte Schadensmodell sorgt für den schrottigen Look dieses Lancia Integrale. Natürlich ändert sich durch gravierende Schäden auch das Fahrverhalten.

Um Ihren Wagen vor kapitalen Schäden zu bewahren, versorgt Sie Ihr Co-Pilot über Bordfunk mit den wichtigsten Informationen aus dem Roadbook und warnt vor besonders gefährlichen Passagen. Blind sollten Sie sich allerdings nicht auf diese Anweisungen verlassen. Da die Strecken alles andere als nach dem Baukastenprinzip entworfen wurden, gibt es keine Patentrezepte für die verschiedenen Kurventypen. Nach jeweils zwei Etappen erhalten Sie Gelegenheit, Schäden am Wagen zu reparieren oder das Setup zu verändern. Hierfür steht nur begrenzte Zeit zur Verfügung und so müssen Sie oft abwägen, welche Komponenten die Mechaniker für Sie in Stand setzen sollen.

Sascha Gliss



MEINUNG

Colin McRae meldet sich zurück und definiert den neuen Standard im Rallye-Genre.

Sascha Gliss

Mit *Colin McRae 2.0* stellen die britischen Entwickler von Codemasters erneut die Referenz in Sachen Rallyesport. Neben unzähligen Spielmodi und Strecken und den optisch aufwendigen Wagen sorgt besonders das unvergleichliche Fahrgefühl für Begeisterung. Gerade auf Strecken mit unterschiedlichen Bodenbelägen läuft das Spiel dank aufwendiger Fahrphysik zur Höchstform auf.



GRUPPENDYNAMIK Im actionreichen Arcade-Modus messen sich die Konkurrenten im direkten Schlagabtausch auf der Piste.

TESTURTEIL Colin McRae Rally 2.0

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Colin McRae Rally 2.0** 1/2001 – Wie schon beim Vorgänger sorgen geniale Fahrphysik und Streckenauswahl für ein großartiges Spielerlebnis.
- **Pro Rally 2001** 1/2001 – Starker Newcomer von Ubi Soft, qualitativ nur um Nuancen unterlegen.
- **Colin McRae Rally** 12/98 – Die Ex-Referenz zum Budgetpreis wird auf die Plätze verwiesen.
- **Rally Masters** 6/2000 – Gute Rallye-Simulation. Kann mit *Colin McRae 2.0* nicht mithalten.
- **V-Rally 2** 12/2000 – Konsolenumsetzung mit schlechter Bedienung und ordentlicher Physik.

GRAFIK .... Sehr gut
Detaillierte Autos, enttäuschende Streckenobjekte.

SOUND .... Gut
Röchelnde Motoren, realistische Nebengeräusche.

STEUERUNG .... Sehr gut
Unvergleichliches Fahrgefühl dank toller Steuerung.

MEHRSPIELER .... Gut
Mehrspielerrennen an einem Rechner sind möglich.

87%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 350	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 150 MB	HD: 650 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 4 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 8
CDs pro Packung 1

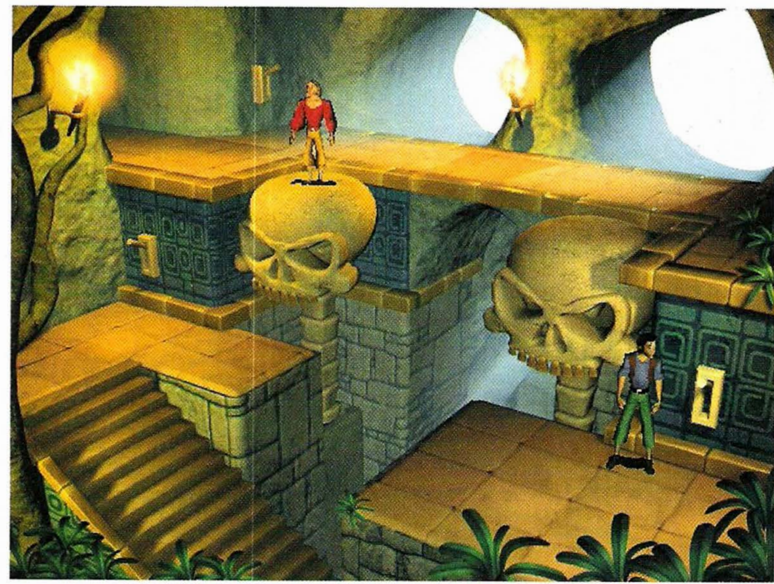
STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Immer der Nase nach

Mit Witz bringt El Dorado Kinder zum Abenteuergenre und Große zum Grinsen.

FAKTEN ■ ANBIETER **Revolution Software** ■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ TERMIN **Bereits ersch.** ■ USK **Ohne Altersb.**

AUF EINEN BLICK
- Basiert auf dem Kinofilm
- Gemalte Hintergründe
- 3D-Figuren
- Einfache Rätsel
- Harmloser Humor



NETTES TOLLPATSCH-DUETT Tulio und Miguel streiten und necken sich ständig, stolpern von einem Missgeschick ins nächste und kommen doch immer durch.

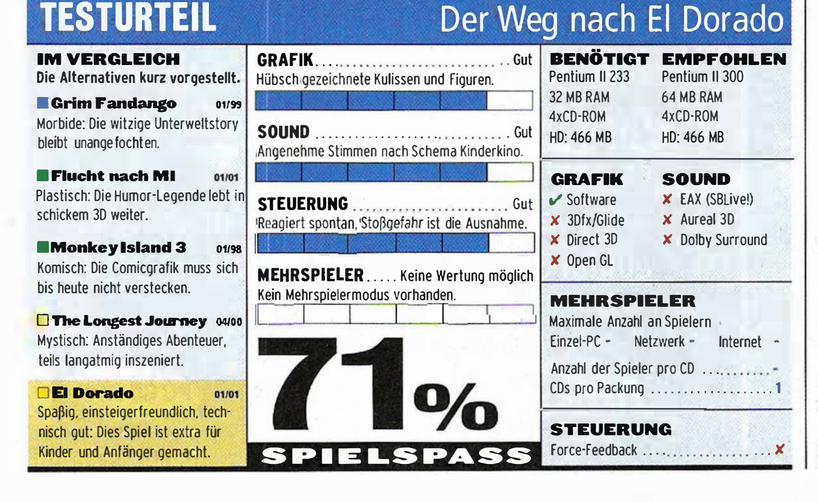
Zwei sympathische Ganoven gehen auf Schatzsuche. Ihr Ziel: El Dorado. Ihr Problem: Tapsigkeit. Leichte Rätsel, lustige Dialoge und Pannen ohne Ende warten im Adventure zum Film.

Beim Glücksspiel gewinnen Tulio und Miguel eine Karte der neuen Welt mit einem Kreuz drauf. Nicht, dass sie an die Echtheit des Zettels glauben würden, aber irgendwie packt sie der Gedanke an unermesslichen Reichtum schon. Und weil die Stadtwache vor der Kneipentür bestimmt nicht mit Blumen wartet, fassen die beiden einen trickreichen Plan: Wegrennen! Als blinde Passagiere setzen sie über nach Südamerika, dann gelangen Sie auf seltsamen Wegen in einen Dschungel und zuletzt stoßen sie tatsächlich auf eine mystische Stadt voller Schätze. Dadurch entstehen natürlich neue Probleme.

El Dorado ist ein 3D-Abenteuer wie *Die Flucht von Monkey Island* - nur leichter und mit Streichelzoohumor. Per Tastatur lenken Sie Ihr Chaotengespann durch hübsch gepinselte Hintergründe. Wenn ein Gegenstand benutzbar ist oder mitgenommen werden kann, blinkt er auf und wird bald darauf zum Teil einer Puzzlelösung. Für Kinder ist *Der Weg nach El Dorado* das perfekte Abenteuer, für Erwachsene ein kurzer Spaß nebenher!

Daniel Ch. Kreiss

El Dorado ist maßgeschneidert für Kids: lustig und leicht zu lösen. Die Großen bleiben bei Monkey Island 4.



TESTURTEIL Der Weg nach El Dorado

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Grim Fandango** 01/99 – Morbide: Die witzige Unterweltstory bleibt unangefochten.
- **Flucht nach MI** 01/01 – Plastisch: Die Humor-Legende lebt in schickem 3D weiter.
- **Monkey Island 3** 01/98 – Komisch: Die Comicgrafik muss sich bis heute nicht verstecken.
- **The Longest Journey** 04/00 – Mystisch: Anständiges Abenteuer, teils langatmig inszeniert.
- **El Dorado** 01/01 – Spaßig, einsteigerfreundlich, technisch gut: Dies Spiel ist extra für Kinder und Anfänger gemacht.

GRAFIK ... Gut
Hübsch gezeichnete Kulissen und Figuren.

SOUND ... Gut
Angenehme Stimmen nach Schema Kinderkino.

STEUERUNG ... Gut
Reagiert spontan, Stoßgefahr ist die Ausnahme.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

71% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 466 MB	HD: 466 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Ruhm und Reichtum

■ GENRE **Brettspielumsetzung** ■ ENTWICKLER **Cryo** ■ ANBIETER **Cryo** ■ USK **Ab 12 Jahren**



EINKAUFSBUMMEL Die meisten Rohstoffe gibt es in großen Ländern wie Russland.

Brettspielumsetzungen auf dem PC, das ging bisher meistens in die Hose. Bei *Ruhm und Reichtum* ist es leider nicht anders. Das Spielprinzip ähnelt dem Klassiker *Monopoly*. Auf einem Rundkurs mit diversen Feldern (diese verkörpern verschiedene Gebiete der Erde), versuchen bis zu sechs Spieler die Mehrheit von bestimmten Ressourcen zu erkaufen. Besitzt jemand ein Rohstoffmonopol, müssen alle anderen Teilnehmer dem Monopolisten einen bestimmten Betrag aushändigen, falls Sie ein entsprechendes Feld betreten (ähnlich der Miete bei Monopoly). Ohne menschliche Widersacher geht dem nicht besonders aufregenden Spiel jeglicher Reiz verloren. *(gv)*

SPIELSPASS 37%

F1 Official Team Manager

■ GENRE **Wirtschaftssimulation** ■ ENTWICKLER **Intel** ■ ANBIETER **EA Sports** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



MITTENDRIN Während einer Testfahrt schauen wir Eddie Irvine bei der Arbeit zu.

Rennsportfans, denen der Alltag im Cockpit eines Formel-1-Boliden zu hektisch erscheint, nehmen mit dem offiziellen *F1 Team Manager* aus dem Hause EA Sports Platz im Chefsessel. Wie üblich laufen bei Ihnen sämtliche Fäden des Rennstalls zusammen: Während Ihre Abteilungsleiter Sie per E-Mail über die jüngsten Ereignisse informieren, teilen Sie wie in *Grand Prix World* den Mitarbeiter-Pool für die verschiedenen Aufgaben ein. Bei Testfahrten und an den Rennwochenenden zeigt das Spiel das Geschehen aus verschiedenen 3D-Perspektiven. Neben der offiziellen Lizenz spricht nicht sehr viel für EA Sports' *F1 Manager*. Spieltiefe, Bedienung und technische Kompetenz lassen zu wünschen übrig. *(sg)*

SPIELSPASS 64%

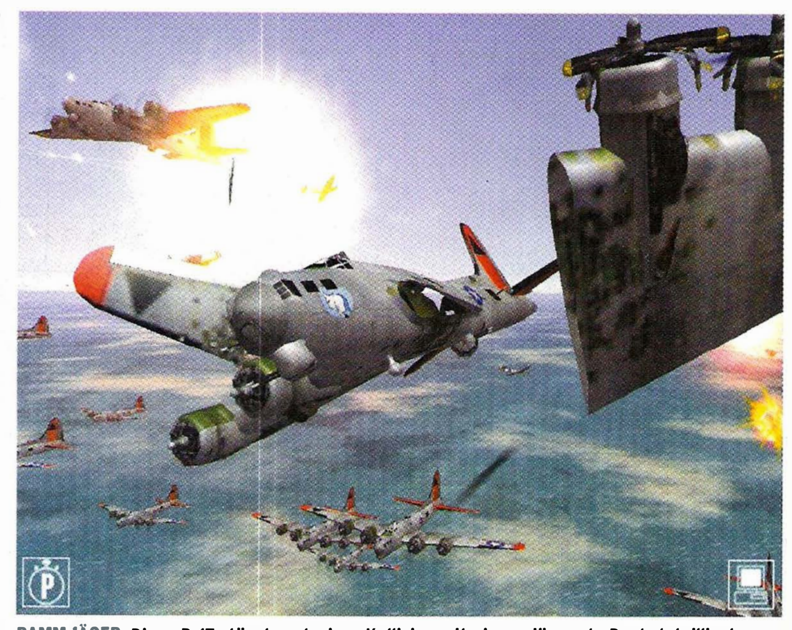
Die fliegende Festung

Nach endlosen Verspätungen rollt die heiß ersehnte Bombersimulation doch noch in diesem Jahr an den Start.

FAKTEN ▪ ENTWICKLER **Wayward Design** ▪ ANBIETER **Hasbro Interactive** ▪ PREIS **Ca. DM 90,-** ▪ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ▪ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 7 Flugzeugtypen
- 6 Trainingsmissionen
- 6 historische Einsätze
- Missionsplanung im Kommandantenmodus
- Extrem hardwarehungrig



RAMMJÄGER Diese B-17 stürzt nach einer Kollision mit einem Jäger ab. Dank detailliertem Schadensmodell kann durch getroffene Strukturen der Flieger hindurchgesehen werden.



Auch ohne Mehrspieleroption überzeugt B-17 restlos, fixe Hardware vorausgesetzt.

MEINUNG Sascha Gliss

Dank exzellenter Präsentation und Spieltiefe schwingt sich B-17 zum Höhenflug in die Simulations-Oberliga auf. Detaillierte Maschinen, eine realistisch animierte Crew und spektakuläre Explosionen sorgen für den edlen Look, der selbst *Combat Flight Simulator 2* knapp übertrifft. Wer die vielen Details wie realistisch animierte Leuchtspurgeschosse oder ölverschmierte Windschutzscheiben entdeckt, kann die lange Entwicklungszeit nachvollziehen. Das hat allerdings seinen Preis: Der Hardwarehunger von B-17 ist gigantisch. Ohne T&L-Unterstützung und mit weniger als 256 MByte RAM müssen Sie erhebliche Abstriche bei Optik und Spielbarkeit hinnehmen.

Das fliegende Rollenspiel: Teilen Sie Freud und Leid einer amerikanischen Bomberbesatzung der 8th Airforce im Luftkrieg über Europa.

In der MicroProse-Vorzeigesimulation dreht sich erwartungsgemäß alles um die „Fliegende Festung" und die zehn Mann, die sie flogen. Sie starten Ihre Karriere entweder mit einem einzelnen Bomber oder übernehmen das Kommando über die ganze Staffel. In diesem Modus fällt Ihnen neben der Fliegerei auch die Missionsplanung zu. Auf einer detaillierten Karte des besetzten Europas lassen Sie Aufklärungsflüge durchführen und weisen den einzelnen Festungen dann die Ziele zu. Nach dem Briefing geht es ab auf die Rollbahn, und zum ersten Aha-Erlebnis. *B-17* erreicht - auf schnellen Rechnern - eine umwerfende optische Qualität.

Im Gegensatz zu anderen Simulationen stehen in *B-17* nicht nur die Flugzeuge sondern auch die Mannschaften im Mittelpunkt. In der originalgetreu nachgebauten Innenansicht können Sie die Soldaten bei der Arbeit beobachten. Per Mausklick bemannen Sie die Positionen und feuern so die Bordwaffen ab, bedienen das Bombenvisier oder übernehmen die Kontrolle im Cockpit. Standardmäßig steuert der Computer alle Crewmitglieder, der Spieler kann aber jederzeit und auf jeder Position eingreifen. Die Fähigkeiten jedes Fliegers werden vom Spiel nach mehreren Kriterien (Zielgenauigkeit, medizinische Kenntnisse etc.) bewertet. Diese Werte können nur durch Kampferfahrung gesteigert werden. Während Anfänger sich so manchen Schnitzer erlauben, erfüllen Veteranen ihre Aufgaben mit Bravour.

Für Abwechslung sorgen die „kleinen Freunde", die gesteuert werden können, sobald sie in der Nähe der Bomberformation sind. Neben US-Jägern wie der P-51 Mustang können Sie sich so auch in deutsche Me-262, Me-109 oder FW-190 setzen und Jagd auf die Bomber machen.

Sascha Gliss

B-17 ist für PC-Flieger der vielleicht beste Grund zur Aufrüstung der eigenen Hardware.



ABWEHRFEUER Der Bordschütze einer fliegenden Festung hat die Me-109 durch einen Treffer in den Benzintank ausgeschaltet.

TESTURTEIL B-17 Flying Fortress – The Mighty 8th

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **B17 - The Mighty 8th** 1/2001 – Optisch brillante und hervorragend recherchierte Edelsimulation. Nur auf High-End-Rechnern genießbar.
- **Combat Flight Simulator 2** 12/2000 – Nicht ganz so hardwarehungrig wie B-17, aber fast genauso schön.
- **Mig Alley** 9/99 – Die Macher der Jet-Sim werkeln derzeit an der Battle of Britain.
- **European Air War** 1/99 – Technisch überholte Simulation mit großer Fangemeinde im Netz.
- **WW2 Fighters** 2/99 – Jane's Propeller-Sim wirkt inzwischen leicht angestaubt.

GRAFIK .... Sehr Gut
Äußerst detaillierte Maschinen und Landschaften.

SOUND .... Sehr Gut
Realistischer Funkverkehr und Motorengeräusche.

STEUERUNG .... Gut
Blickwinkel in Jäger-Cockpits nicht optimal.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

87%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 900
128 MB RAM	256 MB RAM
8xCD-ROM	8xCD-ROM
HD:700 MB	HD:700 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✓ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

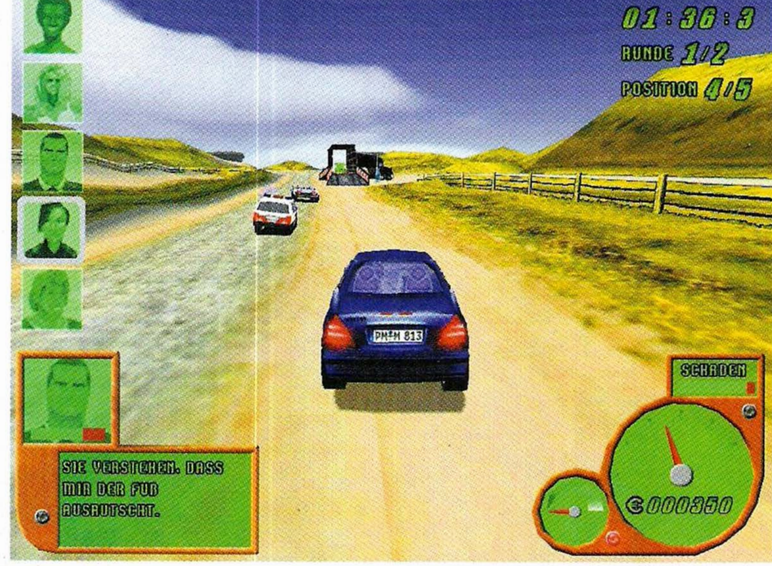
STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

Auf dem Standstreifen

Der Trabi unter den Rennspielen geht in die dritte Runde – es darf gegähnt werden.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Davilex** ■ PREIS **Ca. DM 70,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK
- Neue Grafik-Engine
- Deutsche Synchronstimme von Clint Eastwood
- 9 Strecken



SO EIN SPASS Technisch mau und spielerisch einfältig präsentiert sich der dritte Teil der Autobahn-Saga, der nur anfänglich motivieren kann.

Jetzt schlägt die Polizei zurück: Wenn die *Autobahn Raser* von Davilex zum dritten Mal das Gaspedal durchtreten, schauen die Ordnungshüter nicht einfach nur zu.

Hand aufs Herz: Wie oft wurden Sie schon geblitzt? Noch nie? Dann sollten Sie es einmal ausprobieren und sich dem Gefühl hingeben, mit viel zu hoher Geschwindigkeit in eine Radarfalle zu rasen. Aber nicht in Wirklichkeit, sondern besser mit *Autobahn Raser 3* - sicher ist sicher. Die legale Hochgeschwindigkeitsraserei wird in der dritten Auflage um einen Superbullen bereichert, der Sie hartnäckig mit seinem Hummer jagt und dabei mit der Synchronstimme von Clint Eastwood volllabert. Dass bei Entwickler Davilex total ulkige Leute arbeiten, zeigen so geniale Sprüche wie „Drive my way" - da hat wohl einer zu oft *Dirty Harry* geguckt und wollte unbedingt das Zitat „Make my day" einbauen. Na gut, der Rest des Spiels ist auch nicht origineller. Die miese Steuerung und Darstellungsfehler lenken von der eigentlich guten Kulisse ab, die in eine dünne Story verpackte Raserei artet trotz diverser Extras in Monotonie aus.

Florian Stangl

AUF DER CD-ROM! Unser Video zeigt die dümmsten Autobahnraser der Welt!

Leute, kauft lieber Need for Speed: Porsche! Oder gebt die 70 Mark für Strafzettel aus.

TESTURTEIL Autobahn Raser 3

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Need for Speed: Porsche** 5/2000 – So muss ein Rennspiel aussehen: Tolle Grafik und griffiges Fahrverhalten.
- **Käfer Total** 4/2000 – Flottes, geradliniges Rennspiel mit zeitgemäßer Technik.
- **Autobahn Raser 2** 12/99 – Der Vorgänger war nicht wirklich besser, aber einen Tick origineller.
- **Autobahn Raser 3** 1/2001 – Alles ist neu und trotzdem langweilig: Davilex sollte ein vernünftiges Spiel um die gute Idee schustern.
- **Hot Wheels - Stunt Driver** 9/2000 – Trotz Matchbox-Auto-Charme eine spielerische Zumutung.

GRAFIK .... Befriedigend
Originalgetreue Strecken, aber viele Fehler.

SOUND .... Befriedigend
Oft nerviges Geplapper mit dünnen Motorsounds.

STEUERUNG .... Ausreichend
Viel zu träge und ungenau für ein Rennspiel.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden

41% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 350
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 120 MB	HD: 270 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

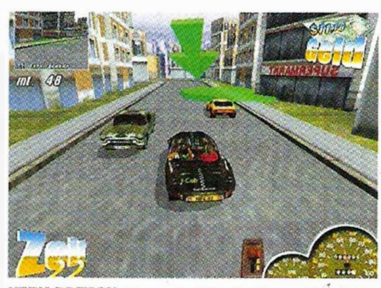
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

KURZTESTS

Super Taxi Driver

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Aludra**
■ ANBIETER **Hemming** ■ USK **Noch nicht bekannt**



VERY BRITISH Der schottische Droschkenfahrer benutzt einen klassischen Jaguar als Taxi.

In *Super Taxi Driver* ärgern Sie sich mit launischer Kundschaft, nervigen Sonntagsfahrern und altbackener Grafik herum. Mit dem Kunden an Bord geht es dann zum Zielpunkt, wo Sie ein - hoffentlich hohes - Trinkgeld erwartet. Da die Kunden verschiedene Vorstellungen von einem gelungenen Taxitrip haben, bringt manchmal ein rüder Fahrstil höhere Tips als eine gemäßigte Gangart. Die Hatz nach Bonuspunkten ist allerdings oft reine Glückssache, da nie ganz klar wird, ob Sie gerade einen Draufgänger oder ein Weichei kutschieren. Die langweilige und an Highlights arme Fahrsimulation leidet zudem an technischen Schwächen. *(sg)*

SPIELSPASS 32%

Emergency Police

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Sixteen Tons**
■ ANBIETER **Koch Media** ■ USK **Ab 12 Jahren**



FINGERSPITZENGEFÜHL Ein Schritt zu weit und der Makler springt.

In diesem Echtzeitstrategiespiel kontrollieren Sie über 40 verschiedene Einsatzfahrzeuge (Polizei, Sanitäter, Feuerwehr, Hubschrauber, etc.) samt Personal. Richtig eingesetzt und effizient gesteuert, lässt sich damit Schadensbegrenzung im Rahmen von Katastrophenfällen betreiben. Während man anfangs einen Selbstmörder vor seinem Sturz von einem Gebäude bewahren soll, steht später unter anderem die Rettung von Vergiftungsopfern an. Vorausgesetzt, der Spieler schafft es überhaupt bis dahin: Das nervige Ausprobier-Prinzip ist nämlich der einzige Weg zur Bewältigung der Missionen - und nach dem zehnten Misserfolg einfach nur noch ermüdend. *(tw)*

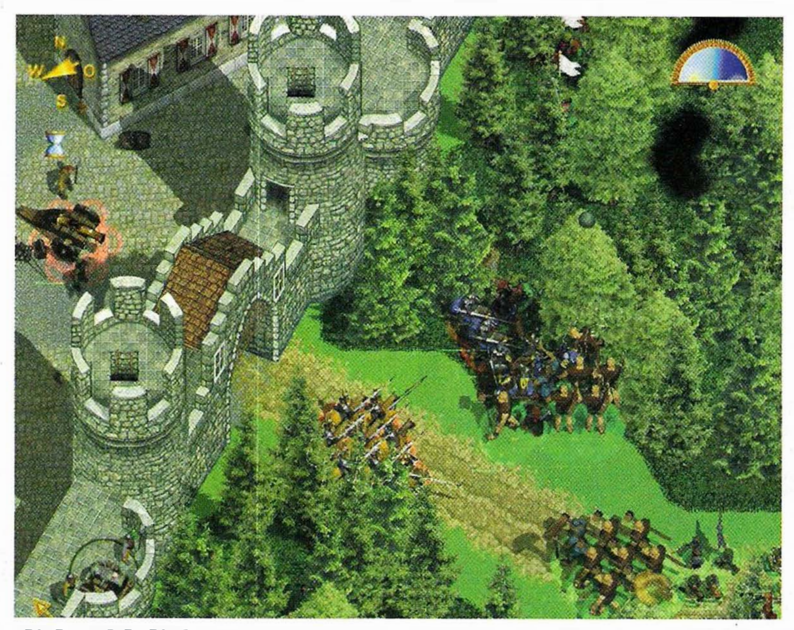
SPIELSPASS 44%

Wo der Ork begraben liegt

Demonworld 2 liefert strategische Kriege ohne Aufbaufirlefanz in 2D. Sein Hardwarehunger ist trotzdem immens.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ikarion Software** ■ ANBIETER **Egmont Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Über 50 Kampagnen-missionen
- 10 Extra-Aufträge
- 10 Mehrspieler-karten
- Levels IN Burgen und Verliesen
- Umfangreicher Editor



FESTE AUF DIE FESTE Riesen stürmen auf eine imperiale Burg zu. Rückendeckung bekommen sie von Katapulten, Gegenwind von Kanonen und Mörsern.



MEINUNG

Wer nicht lügt, wenn er innere Werte in den Himmel lobt, wird auch Demonworld 2 mögen.

Daniel Ch. Kreiss

Zwei Parteien standen beim Test staunend vor meinem Monitor: Jene, die das verwandte Brettspiel vergöttern und vor Haben-wollen-Impulsen kaum mehr an sich halten konnten. Daneben jene, die nicht glauben wollten, dass ein Strategietitel gleichzeitig so krümelig-verwaschen aussehen und wie ein Bollerwagen ruckeln kann. *Demonworld 2* tut alles, um ja kein Interesse zu wecken: Die gute Missionsplanung ist umständlich zu bedienen, selbst in Studentenkühlschränken hat man Anziehenderes gesehen als diese Levelgrafik und die Einarbeitungszeit ist lang. Aber: Vom Armeemanagement bis zum Kampf ist Tiefgang sicher.

Die Lücke zwischen Echtzeit- und rundenbasierter Strategie schließen Spiele, die man jederzeit pausieren darf, um Truppenbewegungen und Kämpfe zu koordinieren. Dieses zählt dazu.

An Siedlungen und Handel müssen Sie auch in *Demonworld 2* keinen Gedanken verschwenden; Ihre Probleme sind aufs Überlegen und möglichst verlustfreie Umsetzen von Schlachttaktiken beschränkt. Nicht, dass Ihnen das viel Zeit zum Füße-Hochlegen bringen würde. Kernteil ist eine Kampagne, in der Sie ein Kapitel aus dem Leben des Feldherrn Jason Klingors nachvollziehen. Dessen Inhalt: ein Konflikt zwischen Menschen, Zwergen, Orks sowie einer unbekannten Macht. Aha, das klingt nicht sehr aufregend. Und das wird's auch nicht, weil außer Erzählungen aus dem Off zu langweiligen Standbildern nichts nachkommt. Egal, die Schlachten sind das Wichtige und geben Freizeitgenerälen abwechslungsreiches Hirnfutter für lange Zeit – mit Belagerungen, Sabotageakten, Dorfverteidigungen und Verfolgungsjagden. In der Planung können Sie Einheiten wie Magier, Drachenreiter, fahrende Festungen, Lanzenreiter oder Kanonen aus einem begrenzten Fundus auf dem Feld platzieren, ihnen Verhaltensmuster einimpfen und Wegpunkte vorgeben. Wichtig: Geschütze nach hinten, Fußvolk nach vorne, Zauberer sicher dazwischen. „Einfach drauf" funktioniert in der Tat nur am Anfang.

Daniel Ch. Kreiss

Einheiten sammeln Erfahrung, wenn sie überleben. Verluste müssen durch teure Rekrutierungen ausgeglichen werden.



NACKTES CHAOS Wer in der Planung schludert, geht anschließend rasch unter.



ANDERE EINBLICKE Gelegentlich streifen Sie mit einem Heldenhaufen durch Schlossgänge und Höhlensysteme.

TESTURTEIL Demonworld 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Age of Wonders** 1/2000 – Zusätzlich mit Aufbauelementen, ist im Kampf aber ähnlich.
- **Shogun** 6/2000 – In aufwendigem 3D, Gemeinsamkeit: Schlachtenstrategie pur.
- **Warcraft 2 (Battle.net)** 5/2000 – Der Klassiker im Genre, als Internet-version neu aufgelegt.
- **Warlords: Battlecry** 9/2000 – Ebenfalls Mischung aus Runden und Echtzeit. Leichter verständlich.
- **Demonworld 2** 12/2000 – Für Liebhaber des Brettspiels gemacht: Eigenes Regelwerk, viel Tiefgang. Für Einsteiger ungeeignet.

GRAFIK .... Mangelhaft
Durchschnittliches 2D-Gewusel, das ruckelt.

SOUND .... Befriedigend
Das Nötige wird geboten, mehr halt nicht.

STEUERUNG .... Befriedigend
In der Schlachtvorbereitung umständlich.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Für Fans, die den Editor ausnutzen, toll.

69%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
32 MB RAM	256 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 700 MB	HD: 1.300 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 3 Internet 3
Anzahl der Spieler pro CD 2
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

Ultraleicht-Flieger

Einen Jet Fighter beherrschen auch Luftdebütanten schnell. Leider ohne Spaßgarantie.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Mission Studios** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 3 Flugzeuge
- 7 Waffen
- 32 Missionen
- 10 Trainingseinsätze
- Missionsgenerator



FLIEGENDER KATER Die F-14 Tomcat ist eine der Maschinen, mit denen Sie in Jet Fighter 4 aufsteigen dürfen. Der Jäger wurde aber schon schöner simuliert.

Manche Spiele brauchen einfach keinen Nachfolger. Erstaunlich, dass die zu Recht mäßig erfolgreichen Jet-Fighter-Flugsimulationen mittlerweile zur Serie ausgeartet sind.

Glory, Glory, Halleluja: Die Amis beschützen mal wieder die „Freie Welt" vor einer Invasion der „Roten Horden". Als verwegener Nachwuchspilot klettern Sie ins Cockpit einer von drei Fs (14, /A-18, 22) und leuchten den kommunistischen Brüdern in *Top Gun*-Manier heim. Die Maschinen lassen sich auch ohne Handbuchkenntnisse kinderleicht durch die Wolken jagen. Damit's auch wirklich jeder kapiert, müssen sich *Jet Fighter*-Piloten erst mal durch langwierige Trainingseinsätze quälen, bevor sie die Kampagne in Angriff nehmen dürfen. Dort klappern sie dann mehr oder weniger gemütlich die Wegpunkte ab, holen streng nach Missionsskript auftauchende Feindmaschinen vom Himmel, ebnen per Bombenabwurf ein Gebäude ein oder schicken einen gegnerischen Kahn zu den Fischen. Prinzipiell sind die Luftgefechte gar nicht unspannend, allerdings laufen die Aufträge Mal für Mal gleich ab – so kommt schnell Langeweile auf. Für Simulationsrekruten ist *Jet Fighter 4: Fortress America* eventuell einen Blick wert, aber auch die werden mit einem der Programme aus dem Hause Novalogic mehr Freude haben.

Rüdiger Steidle

Einsteiger können sich in Jet Fighter 4 ihre Schwingen verdienen. Luftaction findet man anderswo aber bessere.

TESTURTEIL Jet Fighter 4: Fortress America

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Crimson Skies 11/2000
Einfaches Flugvergnügen, motivierende Story, packende Kämpfe.

USAF 2/2000
Sehr gute Mischung aus Realismus und spaßfördernder Action.

F-22 Lightning 3 9/99
Ebenfalls einfach zu fliegen, macht aber viel mehr Spaß als *Jet Fighter*.

Jet Fighter 4 1/2001
Pilotenanfänger finden einen spannenderen Einstieg in die Luftfahrt als in *Fortress America*.

Jagdverband 44 11/2000
Sollte nach der Wertung eher „Jagdverband 13 Prozent" heißen.

GRAFIK .... Befriedigend
Wenigstens läuft's auch auf langsamen Kisten.

SOUND .... Ausreichend
Allzu viel gibt's nicht auf die Ohren.

STEUERUNG .... Gut
Mit der Bedienung sollte jeder zurechtkommen.

MEHRSPIELER .... Ausreichend
Kurze, schmerz- und spaßlose Kämpfe..

56%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 400 MB	HD: 400 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

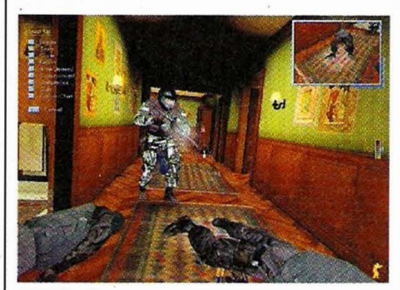
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk 16 Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

KURZTESTS

SWAT 3 – Elite Edition

■ GENRE **Taktik-Shooter** ■ ENTWICKLER **Sierra Studios** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ USK **Ab 16 Jahren**



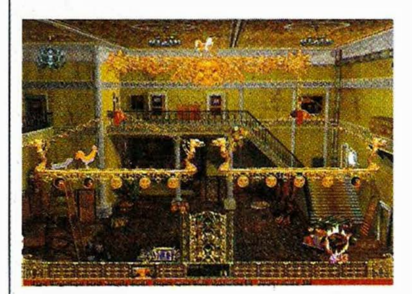
FOLLOW ME Die rote Linie zeigt den Weg zum vom Teamleiter festgelegten Treffpunkt.

Knapp ein Jahr nach Erscheinen von *SWAT 3* liefert Sierra nun die lang erwartete Mehrspieler-Erweiterung. Mit neuen Waffen und Missionen wagen sich Hobby-Gesetzeshüter an kooperative Einsätze im Netz, während schießwütigere Zeitgenossen sich ins Deathmatch stürzen. Besonders der Coop-Modus ist an Spannung kaum zu überbieten: Der Teamleiter kommuniziert mit den Kollegen über das situationsabhängige Menü. Jeder Befehl wird auf den Bildschirmen der Mitspieler mit Symbolen optisch festgehalten. Diese pfiffige Lösung ermöglicht eine perfekte Koordination und macht zusätzliche Sprachkommunikation wie Roger Wilco fast überflüssig. *(sg)*

SPIELSPASS 86%

Keep the Balance

■ GENRE **Denkspiel** ■ ENTWICKLER **JoWood** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



AUFGEPASST Gleich hüpft der bunte Kasper aus der Jokerbox, um Verwirrung zu stiften.

Keep the Balance ist nicht nur ein erstrebenswertes Lebensmotto, sondern auch ein einfältiges Denkspiel: Sie katapultieren per Tastendruck Gegenstände auf eine Waagschale, um das Gleichgewicht zu halten. Dabei reicht die Palette der Utensilien vom possierlichen Haustier bis hin zum technologischen Werkzeug. Zuweilen hopst ein Joker ins Bild und bringt Ihre Planung durcheinander. Verstreicht zu viel Zeit im unausgewogenen Zustand, ist das Spiel gelaufen. Simpel und/oder genial? Ersteres ja, aber zur Genialität reicht es dann doch nicht. Fehlende Abwechslung, stockende Animationen und nervige Dudelmusik runden das bedauerliche Gesamtbild ab. *(tw)*

SPIELSPASS 25%

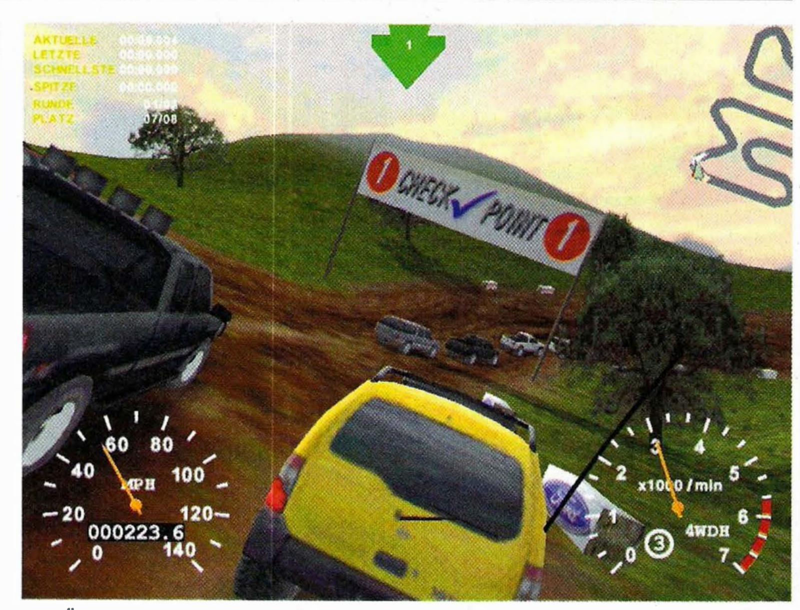
Japaner im Matsch

Vierradgetriebene Familienkutschen mutieren zu knallharten Offroad-Königen.

FAKTEN ■ ANBIETER **Terminal Reality** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersb.**

AUF EINEN BLICK

- 103 Fahrzeuge
- Davon etwa 30 unterschiedliche Modelle
- 15 Strecken
- 82 Zubehörteile



SCHRÄGLAGE Die Geländekurse sind teils sehr schön designt. Leider sind es zu wenig, um langfristig für Rennspaß zu sorgen. Die Serien enthalten immer wieder die gleichen Strecken.

Sonst zumeist nur auf Autobahnen ausgeführt, toben sich Toyota Land-Cruiser, Mitsubishi Pajero & Co. hier in ihrem wahren Element aus.

Die Auswahl an Geländewagen im unübersichtlichen Hauptmenü erscheint zuerst gigantisch, schrumpft aber schnell auf immer noch beeindruckende 30 Fahrzeuge zusammen, wenn man diverse, kaum unterschiedliche Varianten außen vor lässt. Dagegen sind die 15 Strecken, die den Allradtriebwerken als Auslauf dienen, nicht gerade großzügig bemessen. Auch wenn es auf jedem der schön designten Rundkurse Abkürzungen zu entdecken gibt, hat man schnell alles gesehen. Bleibt der Karrieremodus, in dem Sie durch Siege Geld einfahren, das Sie in PS-stärkere Vehikel oder Tuningteile investieren. Positiv: Die Änderungen machen sich sowohl äußerlich als auch in Sachen Fahrverhalten bemerkbar. Das ist allerdings nicht sonderlich realistisch geraten. Zwar lassen sich die Jeeps leidlich gut um Kurven driften, besonders lebensecht fühlt sich das aber nie an. Der zweite große Kritikpunkt ist der Fuhrpark: Statt von langweiligen Pick-ups wie dem GMC Sierra lassen sich europäische Fahrer eher von der Mercedes M-Klasse, dem X5er BMW oder einem Militärwagen wie dem Hummer begeistern. Fazit: Trotz Karriere bestenfalls eine kurze Freude am Fahren.

Rüdiger Steidle

Der motivierende Karrieremodus hilft nur kurz über mäßiges Fahrverhalten und langweiligen Fuhrpark hinweg.

TESTURTEIL 4x4 Evolution

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Motocross Madness 2** 8/2000 – Wer statt vier lieber auf zwei Rädern fährt, findet hier sein Eldorado.
- **Colin McRae Rally 2** 1/2001 – In jeder Beziehung würdiger Nachfolger des Rallymeisters.
- **Insane** 12/2000 – Hinter mäßiger Grafik verbirgt sich ein verdammt gutes Off-Road-Spiel.
- **4x4 Evolution** 1/2001 – Das Kernstück eines Rennspiels ist immer noch das Fahrverhalten. Da zieht 4x4 Evolution den Kürzeren.
- **Test Drive Off-Road 3** 2/2000 – Schlimmer geht's nimmer: Abseits der Straße und des Spielspaß.

GRAFIK .... Befriedigend
Alles in allem nur Durchschnitt.

SOUND .... Befriedigend
Aufwendiger Soundtrack, schwache Effekte.

STEUERUNG .... Ausreichend
Wo ist die verdammte Handbremse?

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Einfallslos wie im Einzelspielermodus.

67% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 266 MB	HD: 266 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Europa Universalis

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Paradox Entertain.** ■ ANBIETER **Blackstar Multimedia** ■ USK **Ab 12 Jahren**



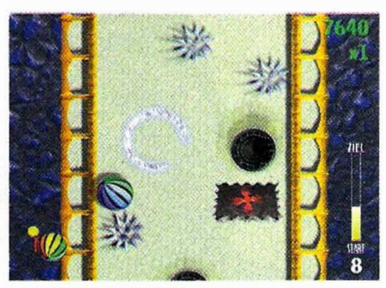
ENDE DES GANGES Das Mogulreich der Inder wächst und gedeiht im Würfelglück.

Das Brettspiel *Europa Universalis* dürfte wohl nur eingefleischten Würfelstrategen ein Begriff sein. Auf der Weltkarte des 15. bis 18. Jahrhunderts kolonisieren Sie mit Militär und Wirtschaftsmacht Provinzen, bauen Städte aus und rekrutieren neue Truppen. Die PC-Umsetzung muss sich mit Genrehighlights wie *Call to Power* und *Alpha Centauri* messen, zieht dabei aber klar den Kürzeren. Vor allem, weil - ganz Brettspiel-typisch - zu viel Zufallszauber im Spiel ist. Dazu kommt die mäßige technische Ausführung mit ihren schwachen Computergegnern und eine umständliche Steuerung. Fazit: Nur für Fans, die ohne menschliche Mitspieler auskommen müssen. *(rs)*

SPIELSPASS 47%

Superball

■ GENRE **Geschicklichkeit** ■ ENTWICKLER **Software 2000** ■ ANBIETER **Software 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



DER BALL IST SCHUND 40 Levels voller Fallen und tödlicher Langeweile.

Täglich bei SAT.1 entlarvt der Regenbogenball Menschen, denen die Unterscheidung zwischen links und rechts erst mit angestrengter Konzentration und viel Glück gelingt: Er hängt faul am unteren Bildrand und verlangt, dass man ihn zur Seite bewegt, bevor es zur Kollision mit von oben nähertrudelnden Sachen kommt. Manche Kandicaten schaffen das, viele nicht. Und just letztere werden dankbar lesen, dass Superball am PC vergleichbar langatmig und blödsinnig ist, also eine dolle Trainingsbühne für die Fernsehshow bildet: In 40 einander durchaus ähnelnden Stufen darf man gar noch nach vorne und hinten lenken, Stacheln meiden und Feindbälle beschießen. *(dk)*

SPIELSPASS 9%

Imperialismus interaktiv

Fast zwei Jahre nach Call to Power liefert Activision mit viel Feintuning das bislang beste Civilization ab.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Activision** ■ ANBIETER **Activision** ■ PREIS **Ca. DM 100,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 2000** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 109 Erfindungen
- 69 Einheiten
- 52 Bauwerke
- 30 Weltwunder
- Vier Szenarien
- Umfangreicher Editor

Echtzeit-Wirren, Action-Schwemmen und Namensstreitereien hat sie schon überlebt, die altehrwürdige *Civilization*-Reihe. Der jüngste Spross der klassischen Strategieserie schmückt sich zwar nicht mehr mit dem legendären Namen, führt die traditionsreiche Reihe aber würdig fort.

Das *Civilization*-Spielprinzip ist altbekannt und hat sich auch in *Call to Power 2* nicht geändert: Irgendwann, etwa 4.000 Jahre vor unserer Zeit, hat ein Eingeborenenstamm das Nomadendasein satt und siedelt sich in ein paar Lehmhütten an. Als unsterblicher Anführer dieses Völkchens haben Sie die denkwürdige Aufgabe, Ihre Nation über die Jahrhunderte zu Ruhm und Größe zu führen. Runde für Runde erkunden Sie eine isometrische Landkarte, legen Felder an, bauen Städte aus, gründen neue und sichern mit Armeen Ihren Wohlstand. Währenddessen vermehren sich Ihre Untertanen fleißig, zahlen Steuern und erforschen neue Technologien. Irgendwann stößt eine Ihrer Einheiten auf ein fremdes Volk – und Sie auf die ersten Veränderungen zum Vorgänger. Das Diplomatie-Menü fällt etwas dicker aus und erlaubt komplexere Aktionen wie Gegenangebote („Klar gewähren wir euch Einblick in unsere Karte – gegen einen kleinen Obolus"), Drohungen („Gebt sofort unsere Handelswege frei oder seht eure Hauptstadt fallen!") und ausgefeilte Bündnisse. Die vom Computer geführten Reiche reagieren nun stärker auf etwaige Vertragsverletzungen und agieren insgesamt cleverer. So schließen sich im Ernstfall auch mal zwei schwächere Staaten gegen einen starken Aggressor zusammen.



BLÜHENDE LANDSCHAFTEN Die Grafiken zeigen Entwicklung und Gebäude der Städte. Die farbigen Linien markieren Landesgrenzen, bei Überschreitung droht diplomatischer Ärger.

Eroberer sollten deutlich mehr Wert auf einen ausgefeilten Truppenmix aus Fernkämpfern, Flankenkämpfern, defensiven und offensiven Einheiten legen. Denn eine kleine, aber gut zusammengestellte Armee kann durchaus einen stärkeren Angreifer in die Knie zwingen – Ergebnis des überarbeiteten Kampfsystems. Die weiteren Neuerungen sind hauptsächlich kosmetischer Natur. Beispielsweise lässt sich die Auflösung bis auf 1.280 x 1.024 Bildpunkte heraufschrauben, was der Übersicht zugute kommt. Die überarbeitete Bedienung werden vor allem Profis zu schätzen wissen. So erleichtert der Bau-Manager die Verwaltung großer Imperien enorm, unter anderem können Sie damit neu erforschte Gebäude der Bauliste aller Städte hinzufügen. Einsteiger bekommen endlich eine Automatikfunktion, welche die Verwaltung der Siedlungen in die Hand nimmt und viel Krümelarbeit erspart. Apropos: Die Weltraum-Spielebene, die den Vorgänger etwas unübersichtlich machte, wurde ersatzlos gestrichen. Moderne Völkerführer siedeln nur noch an Land und unter dem Meer.

Rüdiger Steidle

Ein würdiger Nachfolger des Klassikers von Sid Meier.



MEINUNG

Tuning hier, neue Features da – spärlich, aber sinnvoll verbessert.

Rüdiger Steidle

Civilization ist einfach ein Phänomen. Auch nach Jahren noch schlage ich mir die Nächte um die Ohren, um mein Volk zu Ruhm und Reichtum zu führen. Klasse: Endlich kann ich das Spiel auch allein durch Forschung und ohne Eroberungen gewinnen. Die Neuerungen zum Vorgänger halten sich zwar in Grenzen, doch wo Activision etwas geschraubt und gedreht hat, hat das auch Hand und Fuß. Einzig zwei Dinge stoßen mir etwas sauer auf: Warum gibt es für Einsteiger noch immer kein vernünftiges Tutorial, das sie in die komplexe Materie einführt? Und warum muss das neue Interface zwar funktionsgewaltig, aber so unnötig verschachtelt sein? Ein paar Menüs weniger hätten's auch getan. Sonstige Unzulänglichkeiten – so wird ein unabsichtlicher Angriff ohne Warnung ausgeführt – behebt hoffentlich ein Patch.

TESTURTEIL Call to Power 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Age of Empires 2** 11/1999 – In der Echtzeit-Fraktion hat AoE 2 wohl die meisten Civ-Anleihen.
- **Call to Power 2** 1/2001 – Das beste Civilization, das es je gab. Schleppt aber leider noch immer einige Altlasten mit sich herum.
- **Alpha Centauri** 3/1999 – Sid Meiers Weltraum-Variante glänzt durch glaubwürdige Computergegner.
- **Civi: Call to Power** 5/1999 – Zum Budgetpreis ist der Vorgänger noch immer eine lohnende Investition.
- **Zeus** 12/1999 – Detailverliebter Aufbau statt globaler Planung im alten Griechenland.

GRAFIK .... Ausreichend
Ein Wirrwarr verschiedener Stilarten prägt die Optik.

SOUND .... Befriedigend
Nette Hintergrundmusik, spärliche Soundeffekte.

STEUERUNG .... Befriedigend
Die Menüfunktionen sind unnötig verschachtelt.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Der Spielablauf ist nach wie vor sehr zäh.

89%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 300
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 320 MB	HD: 550 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Lockere Geschäfte

Ziehen Sie mit Scully, Reaper und Konsorten erneut in den Privatkrieg gegen fiese Großunternehmer.

FAKTEN ▪ ENTWICKLER **SirTech** ▪ ANBIETER **JoWood** ▪ PREIS **Ca. DM 70,-** ▪ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ▪ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 20 Sektoren
- 10 neue Waffen
- 10 neue Söldner
- Level-Editor
- Vereinfachtes Finanzmanagement

Wieder einmal dreht sich alles um das liebe Geld: Das rücksichtslose Minenkonsortium Ricci ist nach dem Tod der Despotin Deidranna noch mächtiger geworden und beansprucht sämtliche Erzminen des idyllischen Südseestaates Arulco für sich.

Um ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen, haben die geschäftstüchtigen Herren auf der Nachbarinsel Tracona ein Raketensilo errichtet und das ehemalige Gefängnis in Tixa dem Erdboden gleichgemacht. Kein Wunder also, dass Souverän Enrico Chivaldori Sie erneut um schlagkräftige Unterstützung bittet. Hier beginnt die Geschichte von *Unfinished Business*, der Missions-CD zum Taktikhit *Jagged Alliance 2*. Sie starten Ihre Karriere wie gehabt mit einer Hand voll Dollars und Zugriff auf die Datenbanken zu den Söldneragenturen A.I.M. und M.E.R.C. Neueinsteiger kreieren sich zunächst einen eigenen Charakter, während Veteranen der Arulco-Kampagne Spielstände aus *Jagged Alliance 2* importieren können.

Da *Unfinished Business* auf das ausgeklügelte Finanzmanagement des Vorgängers verzichtet, beziehen Sie diesmal kein geregeltes Einkommen. Praktischerweise arbeiten sämtliche Söldner nun für Pauschallöhne, so dass Sie bereits zu Beginn der neuen Kampagne Experten wie Reaper oder Lynx anheuern können. Neben den bekannten Charakteren von A.I.M und M.E.R.C. laufen Ihnen in den Sektoren bis zu zehn neue Söldner über den Weg, die sich für Geld und gute Worte Ihrer Sache anschließen. Außerdem spendierten die Entwickler zehn neue Feuerwaffen wie das lautlose Sniper-Gewehr VVS, nach denen sich die *Jagged Alliance*-Gemeinde schon lange gesehnt hat.

Anders als im Original ist die deutsche Version der JA2-Missions-CD keinen Schuss Pulver wert.

Spielerisch erwarten Sie keine Überraschungen: Wie gewohnt verfügt jeder Söldner im Kampfmodus über eine bestimmte Zahl von Aktionspunkten, mit denen alle Handlungen wie Feuern, Nachladen oder Bewegungen „bezahlt" werden müssen. Sobald ein Sektor gegnerfrei ist, schaltet das Spiel automatisch auf Echtzeit um. In diesem Modus können dann in Ruhe Vorratskisten geplündert oder verletzte Kämpfer medizinisch versorgt werden.

Sascha Gliss



ENTFERNUNGSMESSER Per Tastendruck liefert das Spiel Informationen über Distanz zum Ziel und eigene Reichweite. Außerdem können Sie sich nun auch die beste Deckung anzeigen lassen.



MEINUNG

Exzellente JA2-Missions-CD mit völlig indiskutabler Synchronisation.

Sascha Gliss

Trotz einer zu kurzen Kampagne und vereinfachtem Finanzsystem ist *Unfinished Business* eine exzellente Erweiterung des genialen Vorgängers, allerdings nur im englischen Original. Die deutsche Lokalisation ging völlig in die Hose: Übersetzungsfehler und pseudocoole Sprüche drittklassiger Sprecher zerren an Ihren Nerven. Unser Tipp: Ohren zu und durch oder gleich die Originalversion besorgen.



BASTELSTUNDE Im wenig komfortablen Editor entwerfen Sie neue Außen- und Innenlevels, die zu einer Kampagne verknüpft werden können.

TESTURTEIL Jagged Alliance 2 – Unfinished Business

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Commandos 07/98
Eine riesige Fangemeinde wartet auf die Fortsetzung des Taktikkrachers

Jagged Alliance 2 06/99
Genialer Mix aus Rollenspiel und Rundentaktik. Genre-Referenz.

JA 2: Unf. Business 01/2001
Verkürzt ungeduldigen Strategen die Wartezeit auf JA3. Peinliche Synchronisation dämpft den Spielspaß.

Shadow Company 11/99
Jagged Alliance 2-Variante in Echtzeit. Leider mit schwacher KI.

Squad Leader 01/2001
Rundenbasierende Teamtaktik im 2. Weltkrieg, technisch veraltet.

GRAFIK .... Ausreichend
Nicht hässlich, aber inzwischen veraltet.

SOUND .... Befriedigend
Die schlechte Synchronisation kostet Punkte.

STEUERUNG .... Sehr gut
Wie im Original: Eingängig und unkompliziert.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

79%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium II 233
32 MB RAM	64 MB RAM
2xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 320 MB	HD: 620 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

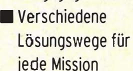
Reisender in Sachen Tod

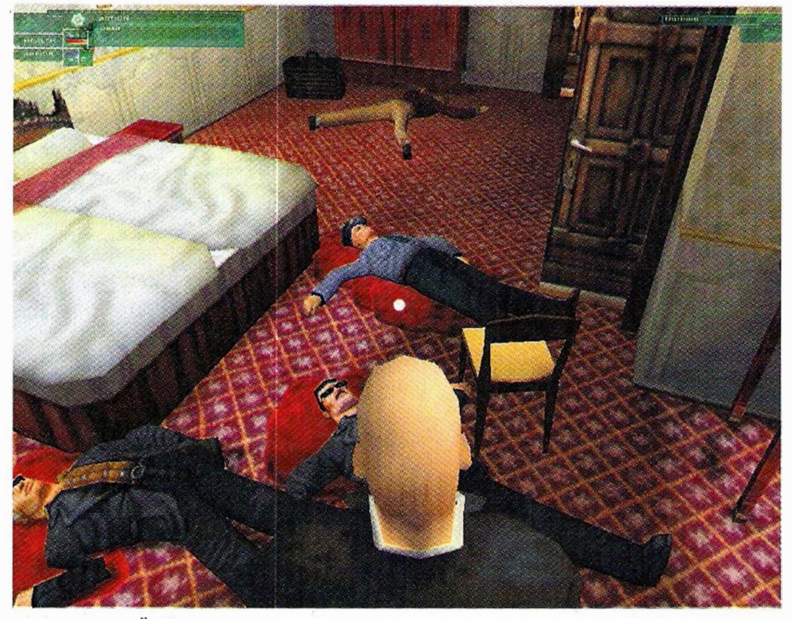
Mit grandioser Optik und einer unverhohlen zynischen Story hat Hitman eindeutig das Zeug zum Kultspiel.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **IO Interactive** ■ ANBIETER **Eidos** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 18 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 5 Kapitel
- 12 Missionen
- Mehr als 15 Waffen
- Mehr als 10 Ausrüstungsgegenstände
- Verschiedene Lösungswege für jede Mission





BITTE NICHT STÖREN Dank schallgedämpfter Waffe hat Hitman die Leibwächter im Budapester Hotel unbemerkt ausgeschaltet und kann sich nun als Wachmann verkleiden.



MEINUNG

Taktisch fordernd, grafisch opulent: die düstere Crime-Saga für ein reifes Publikum.

Sascha Gliss

Zynismus hin, Brutalität her: *Hitman* ist eines der fesselndsten und originellsten Spiele der letzten Jahre. Die Highend-Optik macht das Spiel zum absoluten Hingucker, noch faszinierender allerdings ist das offen strukturierte Missionsdesign, das dem virtuellen Killer größtmögliche Freiheit beim Ausbaldowern und Durchführen seiner Aufträge lässt. So kehrt man auf der Suche nach alternativen Lösungswegen auch immer wieder in bereits durchgespielte Szenarien zurück. Das jedoch kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Kampagne mit zwölf Aufträgen insgesamt zu kurz ausfällt. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler möglichst schnell eine Missions-CD nachreichen.

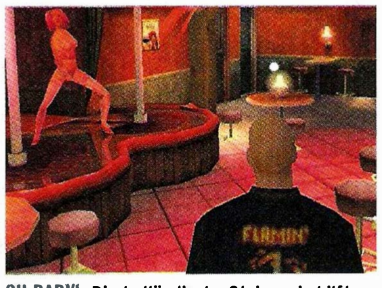
Da soll noch einer behaupten, Genmanipulation sei ungefährlich. Statt Mäusen oder Schafen hat sich ein verrückter Wissenschaftler Menschen als Versuchsobjekt ausgesucht und den perfekten Killer-Klon gezüchtet.

Eines Tages flieht der anonyme Todesengel aus dem Genlabor und beginnt eine Karriere als internationaler Auftragsmörder. Sie schlüpfen in den Maßanzug des todbringenden Glatzkopfs und ergründen im Verlauf der Story die Geschichte Ihrer unnatürlichen Geburt.

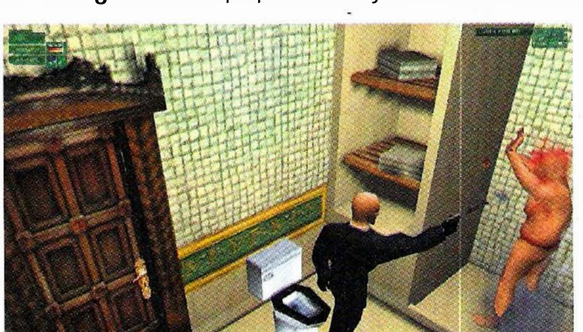
Nichts für Amokläufer: Nur wer sein Gehirn einschaltet, führt den Hitman zum Erfolg.

Vor jedem Auftrag erhalten Sie per Laptop die wichtigsten Informationen zu aktuellen Zielpersonen, informieren sich über die örtlichen Gegebenheiten und statten sich mit Waffen aus. Die Missionen beginnen meist unspektakulär: Sie werden irgendwo in der näheren Umgebung Ihres Ziels abgesetzt und müssen sich zunächst mit der Umgebung vertraut machen. All Ihre Opfer verfügen über mehr oder weniger gute Bodyguards, die miteinander kommunizieren und beim kleinsten Anzeichen von Gefahr misstrauisch werden. Mit wilden Ballerorgien kommen Sie daher selten ans Ziel. Trotzdem müssen Sie sich in den einzelnen Aufträgen nicht sklavisch an bestimmte Lösungswege halten: Wer sich in den bisweilen riesigen Spielarealen genau umschaut und die Gewohnheiten der Wächter studiert, entdeckt oft mehrere Alternativen zum erfolgreichen Abschluss einer Episode.

Sascha Gliss



OH BABY! Die holländische Stripperin hilft Hitman bei einem seiner Aufträge.



KALT ERWISCHT Der österreichische Terrorist Franz Fuchs – hier bei seiner letzten Dusche – wird keine Bomben mehr legen.

TESTURTEIL — Hitman: Codename 47

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Dark Project 2** 5/2000 — Ein diebisches Vergnügen: 3D-Abenteuer für schlaue Köpfe.
- **Tomb Raider 4** 1/2000 — Die Lara-Fangemeinde wartet bereits ungeduldig auf Teil 5.
- **Deus Ex** 8/2000 — Warren Spectors jüngstes Werk: Optisch pfui, spielerisch hui.
- **Hitman** 1/2001 — Größter Schwachpunkt der düsteren Crime-Saga ist die mit zwölf Aufträgen zu kurz geratene Kampagne.
- **Heavy Metal F.A.K.K. 2** 11/2000 — Knallbunter Shooter mit abgedrehten Waffen und knackiger Heldin.

GRAFIK .... Sehr Gut
Wahnsinn! Riesige Areale, detailverliebt texturiert.

SOUND .... Sehr Gut
Dezenter und stilsicherer Soundtrack.

STEUERUNG .... Gut
Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig.

MEHRSPIELER .... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

87%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 700
64 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung .... -

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

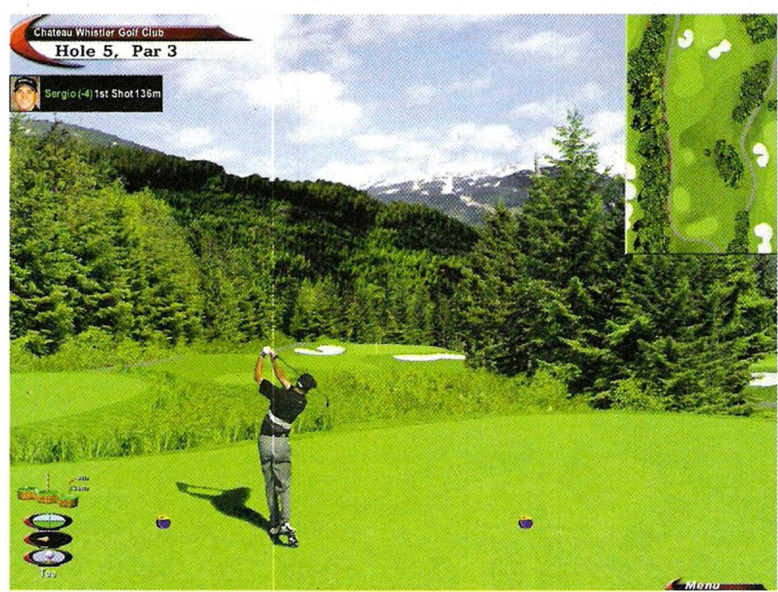
Aus Erfahrung gut

Mit genialer Optik und dem Ausbau alter Stärken festigt Links 2001 den Genrethron.

FAKTEN ■ ANBIETER **Microsoft** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- Fotorealistische Grafik
- 6 Kurse
- 3 Steuerarten
- 35 Spielmodi
- Profi-Tool zum Erstellen eigener Kurse





GUT IN SCHWUNG Einziger Kritikpunkt bei Links 2001 sind die statischen Kulissen. Ansonsten bietet die Simulation dank unzähliger Optionen das ultimative Golfvergnügen.

Selbst ein jung-dynamisches Vorbild wie Tiger Woods hat nichts daran geändert, dass Golf noch immer eine kostspielige Freizeitbeschäftigung für Berufssöhne und sonstige gut betuchte Zeitgenossen bleibt. Preiswertes Trockentraining ermöglicht auch in diesem Jahr die neueste *Links*-Auflage.

Die neue Grafikengine setzt die Plätze derart fotorealistisch in Szene (deswegen auch satte drei Programm-CDs), dass sie glatt als Reiseprospekt für einen Golfurlaub durchgehen würden. Ob im idyllischen Gebirge oder in einem riesigen Canyon: Jede der sechs Anlagen bietet abwechslungsreiche Parcours und unterschiedliche Grüns. Leider wirkt das Ambiente nach wie vor sehr statisch, daran ändern auch die sporadisch vorbeiziehenden Vögel nichts. Die Schlagbewegungen der Akteure sind als vorberechnete Sequenzen eingefügt und wirken entsprechend glaubwürdig. Als Steuerung stehen drei unterschiedliche Klick- oder Schwungvarianten zur Verfügung. Dank der unzähligen Optionen lässt sich das Programm von der Windstärke bis hin zur Reichweite der Schläger individuell konfigurieren, eine exakte Ballphysik ist bei der *Links*-Serie selbstverständlich. Auf Wunsch vieler Fans liegt dem Spiel der Arnold Palmer Course Designer zum Erstellen eigener Plätze bei.

Georg Valtin

Hochklassige, aber immer noch statische Golfsimulation mit zahlreichen Optionen und realistischer Grafik.

TESTURTEIL Links 2001

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Links 2001 1/01
Akkurate Umsetzung, die mit brillanter Optik, abwechslungsreichen Kursen und dem Editor besticht.

Links LS 2000 1/00
Zwar keine Referenz mehr, anderen Produkten aber trotzdem noch voraus.

Tiger Woods 2000 7/00
Altbackende Präsentation, aber dank neuer Spielmodi einen Blick wert.

PGA Golf 2000 10/00
Ebenso umfangreiche wie gewissenhafte Simulation, grafisch veraltet.

DSF Ultimate Golf 9/00
Nur drei Kurse und die schwache Ballphysik verderben den Spielspaß.

GRAFIK .... Sehr gut
Fotorealistische Plätze und exakte Animationen.

SOUND .... Befriedigend
Zu hören gibt es nur Umgebungsgeräusche.

STEUERUNG .... Sehr gut
Sehr genau, aber: Nur Übung macht den Meister.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Dank Simultanmodus keine Warterei mehr.

90%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 500
48 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 250 MB	HD: 1,2 GB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

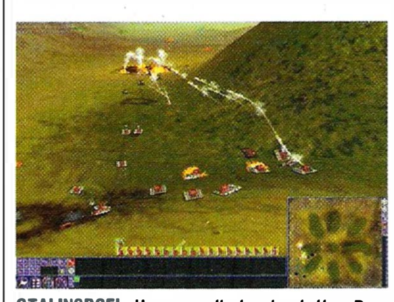
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 8 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 8
CDs pro Packung 4

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Wartorn

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Eyst**
■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ USK **Ab 12 Jahren**



STALINORGEL Unsere selbst gebastelten Raketenwerfer hauen ganz schön rein.

Das kommt davon, wenn man beim Verteilen der Testmuster zu schnell „hier!" schreit: Unversehens sieht man sich mit einem Echtzeit-Machwerk konfrontiert, das jeder Beschreibung spottet. Aber versuchen wir's: Vom peinlichen Intro über die amateurhaften Menüs bis hin zur altbackenen 3D-Grafik vermittelt die Präsentation Shareware-Flair. Im Spiel wird man vom Optionswirrwarr fast erschlagen. Rundenmodus, Geplänkel, Strategie, Truppenbaukasten, Formationseditor, Angriffsplaner ... Verzweifelt sucht man nach einem Handbuch, das liegt aber auf CD. *Wartorn* hätte nur im Mehrspielermodus einen Hauch von Spielspaß. Sie ahnen schon – es hat keinen. *(rs)*

SPIELSPASS 30%

The final Curse

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Microids**
■ ANBIETER **Havas** ■ USK **Ab 16 Jahren**



ALLEIN AUF WEITER FLUR Die hübsche Morgana ist von Tristesse umgeben.

The final Curse vergrößert den *Myst*-Kopienberg um eine Packung mit spleenigem Inhalt: Als Agentin Morgana hüpfen Sie im Pariser Louvre durch vier Zeitebenen, in der Absicht, drei Tierfiguren und eine Vase zu zerdeppern. Ein bescheuertes Ansinnen? Weit gefehlt, mit den fraglichen Objekten wollen Tempelritter die Apokalypse beschwören. Da klickt und dreht man sich doch gerne ruckweise durch leb- und lieblose Kulissen, löst passable wie blöde Rätsel, setzt Wachen schachmatt und meckert nur ganz selten über das viel zu kleine Inventar. Auffällig: Morganas geweitete Pupillen und ihre Laaaangsamkeit in Animationsszenen. Wir fordern eine Haarprobe! *(dk)*

SPIELSPASS 50%

Prima spielen und sparen

■ **APPEL UND EI**
Budgettitel und Spielsammlungen verheißen Spaß zum Taschengeldpreis. In einigen Kaufhäusern stehen Wühlkörbe voller Spiele, die bis vor wenigen Monaten rund 80 Mark kosteten.

Warum sollte jemand 90 Mark für Call to Power 2 ausgeben, wenn der erste Teil für 30 Mark im Laden steht? – Viele Spielefans greifen lieber nach einer fetten Spielsammlung als nach einem aktuellen Spitzentitel. Wie preisbewusst unsere Leser sind, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

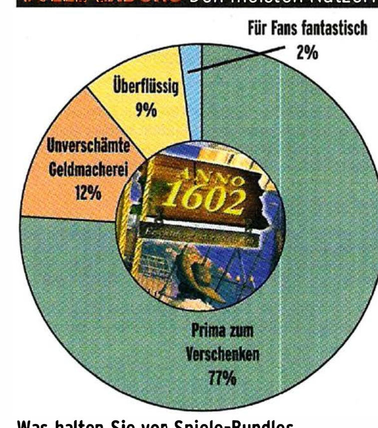
Klaus R. aus Stuttgart verzieht das Gesicht: Wenige Monate zuvor opferte er sein gespartes Geld für die Vollpreisversion von *The Wheel of Time*, seit Frühjahr 2000 wird der fabelhafte Fantasy-Shooter für läppische 40 Mark angeboten. „Hätte ich nur ein bisschen Geduld gehabt!", klagt der 16-jährige Schüler. Immer kürzer wird die Zeitspanne, in der sich ein mindestens 80 Mark teures PC-Spiel zu einem taschengeldfreundlichen Mittel- oder Niedrigpreisprodukt wandelt. Große Anbieter wie Infogrames (*Outcast*) oder Take 2 (*You don't know Jack 1-3*) warten durchschnittlich etwa acht Monate, bis sie den empfohlenen Verkaufspreis eines aktuellen Titels senken. So kostet der Take-2-Titel *GTA 2* seit Oktober 2000 nur noch kümmerliche 15 Mark. Das Actionspiel war im Spätherbst 1999 veröffentlicht worden und erklomm höhere Plätze der Verkaufscharts im In- und Ausland; nach der drastischen Preissenkung konnte sich *GTA 2* Mitte November zwischen den Spielsammlungen *Play the Games 3* und *Gold Games 4* platzieren.

Neben Budgettiteln, also verbilligten Versionen bereits veröffentlichter Produkte, sind Spielsammlungen besonders begehrt bei jenen, deren Portemonnaies nicht die Ausmaße eines frischen Doppel-Whoppers mit

Lust und Leid beim Spielekauf

VOLLE LADUNG Den meisten Nutzern ist die Ausstattung der Spiel-Software wichtig.

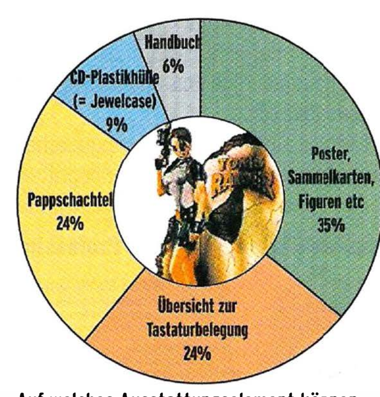
Die Umsätze mit PC-Spielen gehen zurück. Gleichzeitig werden immer mehr Titel verkauft: Der Budgetmarkt wird in Zukunft gewiss noch weiter wachsen.



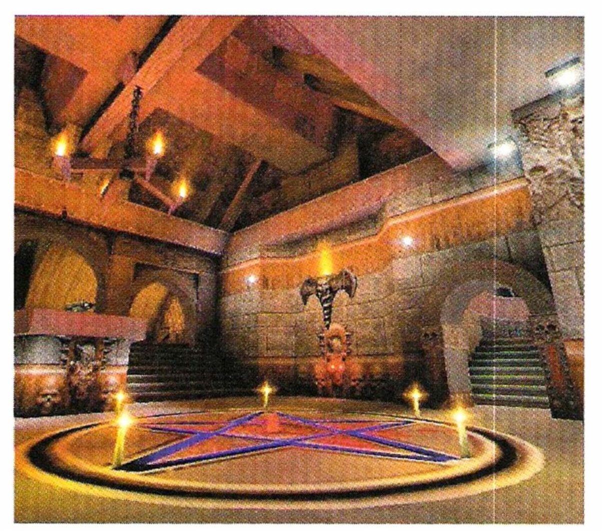
Was halten Sie von Spiele-Bundles (= Sondereditionen einer Spielreihe)?



Kaufen Sie sich Bundles (Half-Life Generations Pack, Anno-1602-Königsedition)?



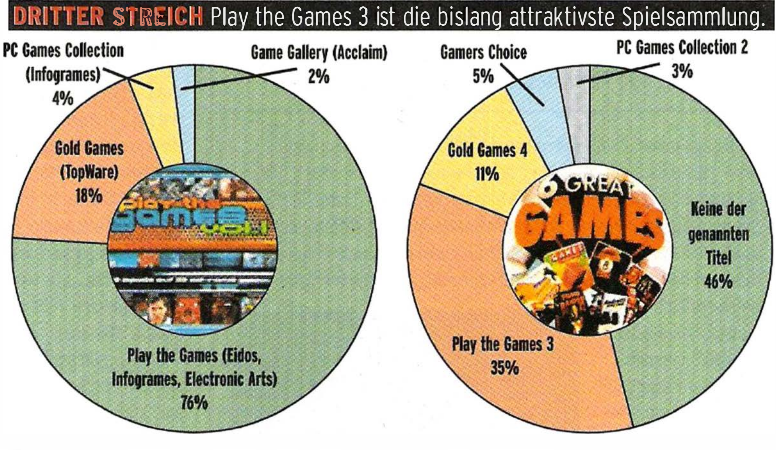
Auf welches Ausstattungselement können Sie bei einem Budget-Titel verzichten?



FRAG-PAKET Die Neuauflage von Unreal Tournament enthält Karten und MODs, Unreal sowie das Add-On Return to Na Pali – für 50 Mark.

Viel Stoff für wenig Geld

DRITTER STREICH Play the Games 3 ist die bislang attraktivste Spielsammlung.



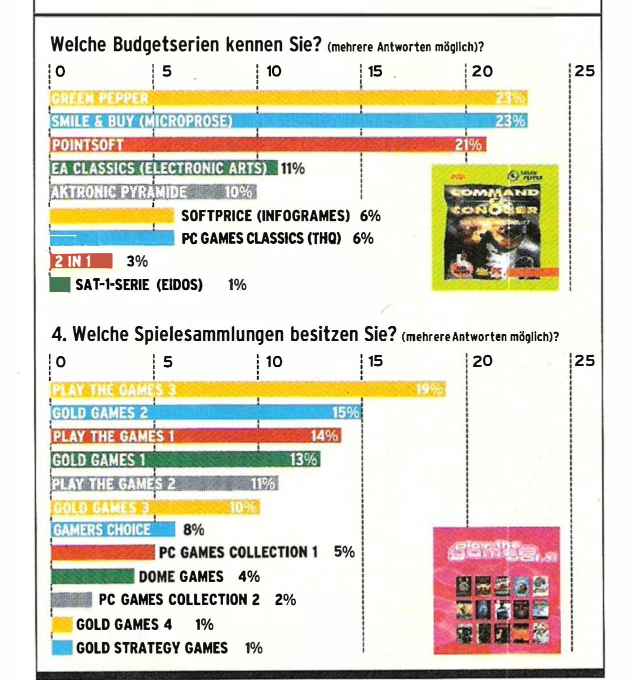
Jedes Jahr erscheinen etwa sechs Compilations. Welche Serie halten Sie für die Beste?

Welche Spielsammlungen werden Sie sich in nächster Zeit auf jeden Fall anschaffen?

Käse aufweisen. Im Spätsommer veröffentlichte Eidos (*Tomb Raider – Die Chronik*) das Spielepaket *Play the Games 3*, das auf 18 CD-ROMs 15 qualitativ hochwertige Titel enthält, darunter Knaller aus den Jahren 1998 und 1999, beispielsweise *Dark Project: Der Meisterdieb*, *Dungeon Keeper 2* und *Commandos* (siehe die Sonderbeilage in PC Games 10/2000). Maximal 70 Mark muss ein Spieler investieren, um in den Genuss dieser übergroßen und übergewichtigen Spielpackung zu gelangen, deren Inhalt viele Hunderte Stunden Spielspaß verheißt. Rund Dreiviertel aller befragten Leser halten die *Play the Games*-Serie für die Beste, jeder Fünfte besitzt sie, jeder Dritte lässt sie sich zu Weihnachten schenken.

Auf dem Budgetmarkt mischen alle großen Anbieter mit: Der preisbewusste Spieler kann zwischen mehreren Titeln eines Genres auswählen.

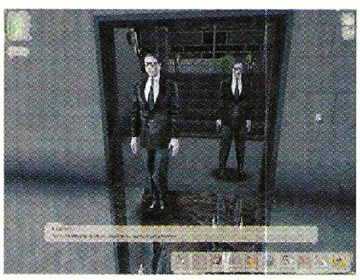
Der Schnäppchen-Markt ist in den vergangenen Jahren explodiert: Die billigen Angebote der Hersteller buhlen vor allem um das Interesse der großen Mehrheit der PC-Nutzer. Der unerfahrene Gelegenheitsspieler, der vor dem gesalzenen Preis von bis zu 90 Mark für *Baldur's Gate 2* oder *Alarmstufe Rot 2* abgeschreckt wird, legt eher das nur 20 Mark teure *Age of Empires* in den Einkaufskorb. Laut der Branchenorganisation VUD hat sich die Menge der verkauften PC-Spiele seit 1995 verfünffacht, doch die Umsatzzahlen sind seit dem ver-



Ihre Stimme zählt

In unserer nächsten Ausgabe wird abgestimmt: Wählen Sie Ihre Favoriten des Spiele-Jahres 2000!

Haben es Ihnen *Die Sims* mit ihren alltäglichen Sorgen und Nöten angetan? Klebten Sie nächtelang vor dem Monitor und klickten in *Diablo 2* unzählige Monsterhorden zu Tode? Schlichen Sie als Superspion J. C. durch die spannende Agentengeschichte von *Deus Ex*? Wir möchten von Ihnen wissen, welches Spiel Ihnen in den vergangenen zwölf Monaten am meisten Spaß gemacht hat, ob es eine positive oder negative Überraschung im Spieljahr 2000 gab und welchen Titel Sie für den Besten halten. Den Fragebogen und die Teilnahmebedingungen finden Sie auf unserer Heft-CD und unter www.pcgames.de.



UNDERCOVER Deus Ex überzeugt durch Spieltiefe und eine packende Story.

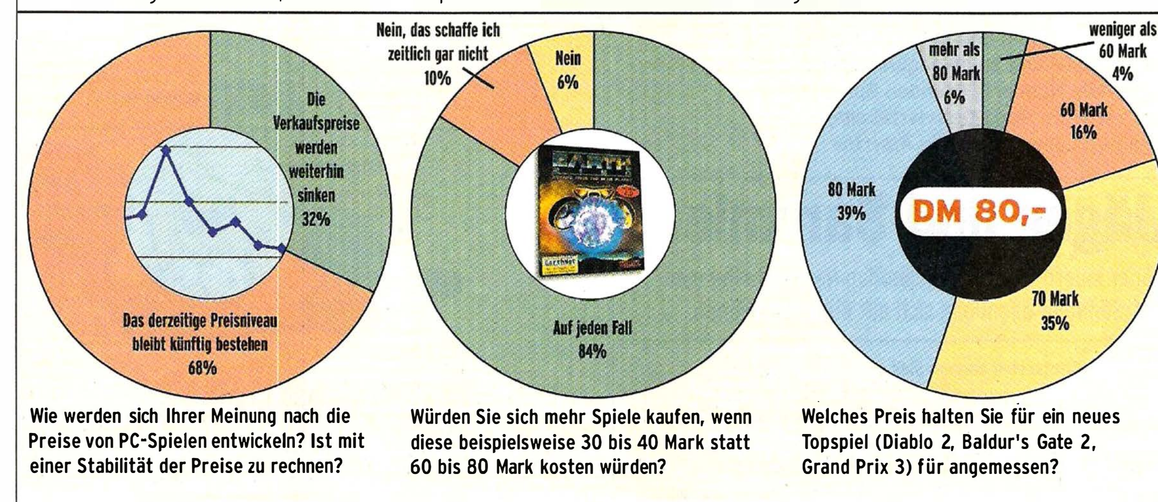
gangenen Jahr leicht rückläufig: Im Jahre 1999 verkauften die Hersteller PC-Spiele im Verkaufswert von 692 Millionen Mark, für dieses Jahr wird ein Umsatz von 641 Millionen Mark erwartet. Warum sinken die Umsätze, wenn immer mehr Spiele in die Läden gestellt werden? Vor zwei Jahren kostete ein PC-Spiel im Durchschnitt etwa 48 Mark, im Herbst 2000 liegt der Preis knapp über 39 Mark. Neuerscheinungen werden heute billiger angeboten als vor zwei Jahren: *Alarmstufe Rot 2* kostet etwa 85 Mark, für den Vorgänger, *C&C 3: Der Tiberiumkonflikt*, mussten die Fans in den meisten Läden knapp 100 Mark auf den Tisch blättern. Der Durchschnittspreis wird ebenfalls durch die Flut an Mittel- und Niedrigpreisprodukten gedrückt.

TopWare senkte bereits im Frühjahr dieses Jahres die empfohlenen Verkaufspreise. Im vergangenen Jahr kostete der 3D-Strategiehit *Earth 2150* rund 80 Mark, der inoffizielle Nachfolger *The Moon Project* war gleich nach der Veröffentlichung für 50 Mark zu haben, die DVD-Version mit dem kompletten *Earth 2150* als Bonus gibt es für einen Zehner mehr. Geschäftsführer Dirk Hassinger sagte in einem Interview mit PC Games im Mai 2000: „Wir gehen langfristig davon aus, durch die neue Preispolitik neue Käuferschichten anzusprechen und die alten wiederzugewinnen. Unser Ziel ist ganz klar der Massenmarkt." Doch nicht alle wollen auf satte Gewinne pro verkauftes Produkt verzichten. Wolfram von Eichborn, Deutschland-Chef von Activision (*Star Trek: Voyager – Elite Force, Vampire*), nahm nach der TopWare-Offensive Stellung zum angekündigten Preis-Dumping: „Entweder man veröffentlicht gute Qualität, die eben etwas mehr kostet, oder abgespeckte Spiele zum Schnäppchenpreis." Jene abgespeckten Zwischendurch-Spielchen haben sich spätestens in diesem Jahr etabliert – und drücken massiv den Durchschnittspreis für PC-Spiele. Moor-

Mit Spielsammlungen wie Play the Games 3 verdienen die Anbieter kaum Geld: Die Produktions- und Werbekosten sowie Lizenzgebühren sind hoch, die Gewinnspannen mickrig.

Bessere Zeiten für finanzschwache Spieler

Sind die Zeiten von 80-Mark-Spielen vorbei? Die Firma TopWare macht es vor, Infogrames und andere Vertriebe planen Preissenkungen. Was wäre, wenn Referenzspiele von Haus aus 50 Mark und weniger kosten würden?



Wie werden sich Ihrer Meinung nach die Preise von PC-Spielen entwickeln? Ist mit einer Stabilität der Preise zu rechnen?

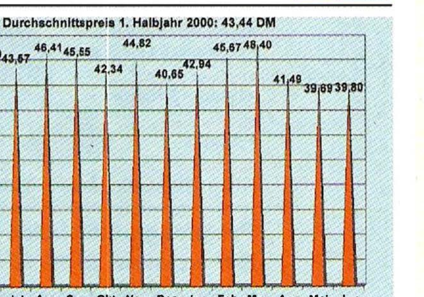
Würden Sie sich mehr Spiele kaufen, wenn diese beispielsweise 30 bis 40 Mark statt 60 bis 80 Mark kosten würden?

Welches Preis halten Sie für ein neues Topspiel (Diablo 2, Baldur's Gate 2, Grand Prix 3) für angemessen?



Durchschnittspreise PC - Entertainment



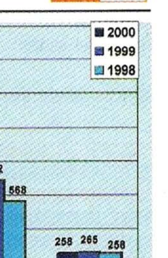


TALFAHRT Innerhalb eines Jahres (von April 1999 bis April 2000) ist der Durchschnittspreis für PC-Spiele um rund 15 Prozent gefallen.



Umsatzentwicklung 1. Halbjahr 2000





KNAPP BEI KASSE Es kommen jedes Jahr mehr Produkte auf den Markt. Die Umsatzzahlen für PC-Spiele sind leicht rückläufig.

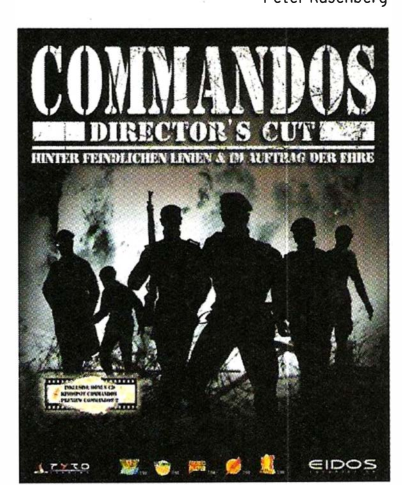


TEURER SPASS Fans, die sich im August 1999 am Tiberiumkonflikt beteiligen wollten, mussten für C&C 3 rund 100 Deutschmark zahlen.

hühner, Sumpfhühner und die Knallchargen im Spiel zur Fernsehserie *Big Brother* lockten Hunderttausende Spieler vor den Monitor. Erfahrene Spieler halten sich da lieber an Qualitätsspiele vom Schlage eines *Deus Ex* oder *FIFA 2001*: Die Aussicht auf eine baldige Preissenkung kann sie nicht davon abbringen, das Spiel sofort zu kaufen, wenn es im Laden steht. Immerhin jeder siebte Käufer ist geduldig und wartet auf eine preisreduzierte Version, die ihn ein paar Zehner weniger kosten wird. Sollten die Preise weiter purzeln, werden gewiss noch mehr Titel abgesetzt. 84 Prozent aller Befragten gaben an, dass sie mehr Titel kaufen würden als bisher, falls der Trend zum billigen Spiel anhalten sollte. Solche Angaben wirken durchaus plausibel: Vier von fünf Spielern haben monatlich weniger als 100 Mark zur Verfügung – dafür kann man sich eben nur eine Neuheit leisten. Würden alle Hersteller dem Beispiel von TopWare folgen, käme vermutlich bald kein Mensch mehr ins Bett, da sich des Spielers durchschnittliche Anzahl an Spielstunden pro Woche auf 40 verdoppeln würde.

Peter Kusenberg

Budgettitel und billige Spielsammlungen sind für viele die einzige Chance, qualitativ hochwertige Titel legal zu erwerben.



GUTES MUSS NICHT TEUER SEIN Die Sonderedition von Commandos ist ein Schnäppchen.

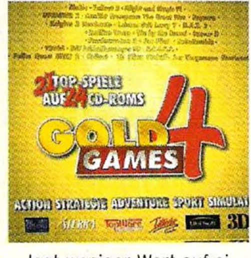
Pfennigfuchser: Aufgepasst!

Den Neuauflagen älterer Titel wird nachgesagt, sie seien nur für Gelegenheitsspieler geeignet. Unsere Umfrage kann die Vorurteile nicht bestätigen.

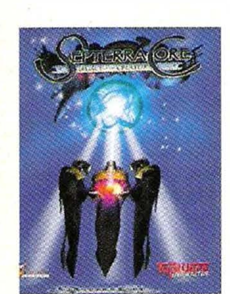
Der typische Budgetspieler ...



... ist froh darüber, dass viele Compilations Titel verschiedener Genres enthalten: Nur 13 Prozent aller Befragten hätten gerne reinrassige Sport-, Strategie- oder Action-Spielsammlungen.



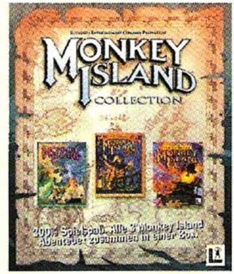
... legt weniger Wert auf einigermaßen aktuelle Spiele in einer Sammlung; wichtig ist ihm die Qualität des einzelnen Produkts. Immerhin jeder Dritte möchte Spiele, die nicht älter als ein Jahr alt sind. Anspruchsvolle Käufer kaufen nur Neues.



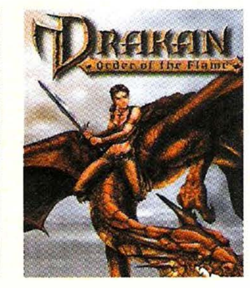
... kauft sich maximal zwei Budgettitel pro Jahr. Weitere 37 Prozent schleppen bis zu zehn Titel ins heimische Spielzimmer, jeder 20. kauft monatlich einen preisreduzierten Titel.



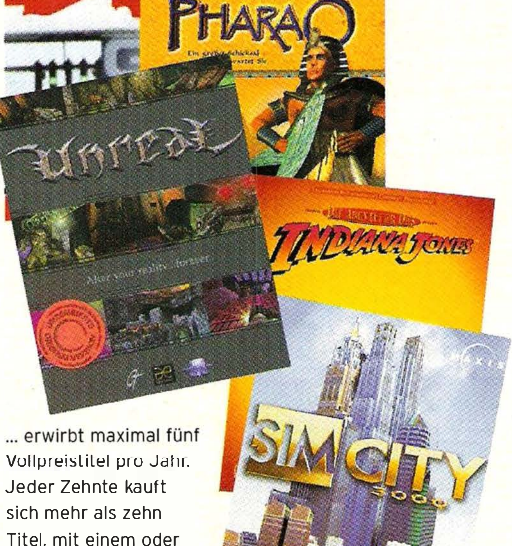
... gibt maximal 70 Mark für eine durchschnittliche Spielsammlung aus. Nur einige wenige Käufer (5%) würden für eine Sammlung genauso viel ausgeben wie für ein Vollpreisprodukt.



... kauft sich eine Spielsammlung im Jahr. Jeder Vierte verzichtet völlig auf diese günstigen Produkte, eine Minderheit von drei Prozent hat genügend Zeit, um die Titel von drei Sammlungen zu spielen.

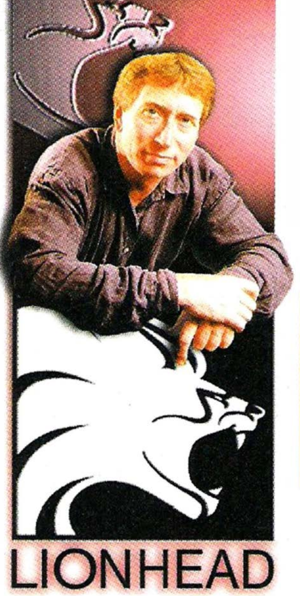


... hatte noch keine Probleme mit fehlerhaften, ungepatchten Budgetversionen. Annähernd 40 Prozent aller Spieler haben sich wenigstens einmal über eine schlecht ausgestattete Budgetversion geärgert.



... erwirbt maximal fünf Vollpreistitel pro Jahr. Jeder Zehnte kauft sich mehr als zehn Titel, mit einem oder zwei Spielchen geben sich 20 Prozent aller Befragten zufrieden.

... wartet nicht, bis ein begehrter Titel preisreduziert wird. Jeder Dritte würde immerhin Wartezeiten von bis zu einem Jahr in Kauf nehmen, 7 Prozent übten sich noch länger in Geduld, um einen Batzen Geld für ihre Favoriten sparen zu können.



Das Ende naht!

Die heiße Phase hat begonnen! Nach drei Jahren Entwicklungszeit steht Black & White kurz vor der Fertigstellung – nur einige Kleinigkeiten bereiten uns noch Kopfzerbrechen.



■ LITERARISCHES DUETT Zwei Kreaturen halten ein Plauderstündchen ab. Ob es dabei um den bald bevorstehenden Starttermin von Black & White geht, konnten wir leider nicht in Erfahrung bringen.

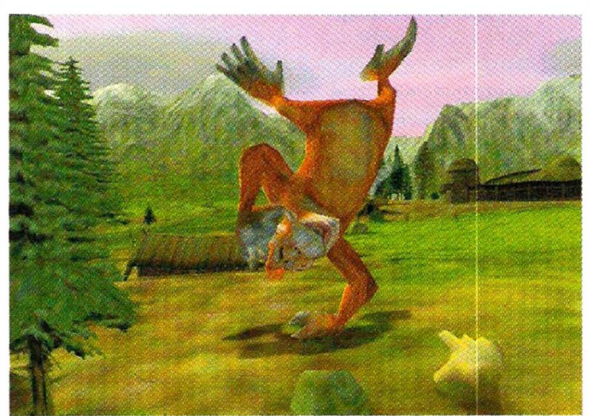
Kurz vor dem Endspurt geht es jetzt nur noch darum, *Black & White* den letzten Feinschliff zu verpassen. Obwohl das Arbeitspensum wie immer ausgesprochen heftig ist, haben sich die eigentlichen Aufgaben stark verändert: Die Tage des kreativen Schaffens sind vorbei; jetzt ist das gesamte Team damit beschäftigt, zu tweaken, zu polieren und zu optimieren. Beispielsweise hat Scawen Roberts, unser Programmierer für die physikalischen Eigenschaften der Spielwelt, die letzten Wochen damit zugebracht, die Interaktion jedes einzelnen Objekts mit den Gegenständen und Personen des *B&W*-Universums zu beobachten. Gelegentlich hörten wir ihn rufen: „Hey, hättet ihr gedacht, dass eine Holzhütte beschädigt wird, wenn man eine Person mit großer Wucht dagegenwirft?" oder „Hmm ... wie lange dauert es wohl, bis jemand ertrinkt?". Gerade letztere Bemerkung führte zu einer langen Diskussion über schwimmende Objekte. Da man in seiner Rolle als Gott im Spiel so viel bewirken kann, wäre es theoretisch auch möglich, einen ganzen Wald Baum für Baum auszureißen und diesen dann ins Meer zu werfen. Früher oder später würde der Prozessor, der die Positionen, Kollisionen und Bewegungen all dieser Einzelobjekte berechnen müsste, Kopfschmerzen kriegen und das Spiel würde unweigerlich langsamer werden.

Eine Grundregel in unserem Studio besagt, dass man den Spieler so wenig wie möglich in seinen Möglichkeiten einschränken darf. Wir mussten also einen einleuchtenden Weg finden, um zu verhindern, dass sich Menschen, Tiere und Gegenstände in rauen Mengen auf der Wasseroberfläche bewegen. Die Lösung war, wie so oft, denkbar einfach: Wir verzichten einfach auf permanent schwimmende Objekte. Selbst Holzstämme werden sich nach kurzer Zeit mit Wasser vollsaugen und langsam auf den Meeresboden sinken. In der Zwischenzeit beschäftigt sich unser Grafikdesign-Team damit, die Optik von *Black & White* zu optimieren. Alles – von den Himmelstexturen über die Gebäude bis zu den Kreaturen selbst – wird nochmals überprüft und, wenn möglich, verbessert und aufpoliert. Jeder Dorfbewohner hat beispielsweise ein Gesicht, das einer real existierenden Person nachempfunden wurde. Da die Figuren gleichzeitig alle über individuelle Bedürfnisse, Ängste und Wünsche verfügen, handelt es sich tatsächlich um einzigartige Wesen.

Leider mussten diese faszinierenden Individuen bisher ohne Namen auskommen. Aber auch hierfür haben wir mittlerweile eine interessante Lösung gefunden. Auf den PCs der meisten Menschen gibt es nämlich schon eine ausführliche Liste mit Namen – und zwar im Adressbuch ihres Outlook. Ein kleines Stückchen Programmcode ermöglicht es uns nun, dies nachzuprüfen und anschließend den Menschen im Spiel entsprechende Namen zuzuteilen. Selbstverständlich wird es aber auch möglich sein, diese Liste selbstständig zu erstellen und zu verändern.

Einer der schönsten Aspekte an *Black & White* ist, dass mittlerweile jeder Mitarbeiter eine eigene Kreatur hat, in die er eine Menge Zeit und Mühe investiert hat. Obwohl der Zweck dieser Übung eigentlich eine Art Langzeittest der Künstlichen Intelligenz war, ist es kaum möglich, durch das tägliche Training und den ständigen Kontakt NICHT irgendwann eine emotionale Bindung zu der eigenen Kreatur aufzubauen. Eine kurze Bestandsaufnahme im Studio zeigt, dass die Figur von Richard Evans klar die komplexeste ist. Peters Kreatur hat am meisten Lebenserfahrung, Tim Rances Figur ist die warmherzigste und liebenswerteste und die Schöpfung von Scawen ist das fieseste Biest unter der Sonne. Von dem Moment an, als er seinem Tiger Dorfbewohner zum Fraß vorgeworfen hat, war das arme Ding dazu verdammt, den Weg der Finsternis zu beschreiten. Irgendwie bestätigt das unsere Theorie, dass man eine Kreatur erschafft, die die eigene Persönlichkeit am ehesten widerspiegelt ...

Steve Jackson



MONKEY ISLAND Wenn die Kreaturen die Persönlichkeit des Spielers widerspiegeln – auf wessen Konto geht dann dieser verrückte Affe?



■ ATTACKE! Mit schnelleren Prozessoren startet AMD den Großangriff gegen die Prozessor-Bastion des Industrieriesen Intel.

AMD über alles!

Viele Anwender greifen bei der Wahl eines neuen PC-Systems meist noch zu teuren Intel-Hauptprozessoren. Würden Sie sich, ohne einen Gedanken an Alternativen zu verschwenden, den flottesten Pentium III zulegen? Dann sollten Sie nicht weiterlesen, denn hier könnten Sie zu viel über die günstigen AMD-Alternativen lernen.

Intel hängt nach dem Debakel mit dem fehlerhaften 1.133-MHz-Pentium-III noch immer an der Gigahertz-Mauer fest, während Silikonkonkurrent AMD im Monatsrhythmus immer schnellere Prozessoren auf den Markt bringt. Sogar die sonst Intel-treue Computerkette Vobis fertigte nun ihr erstes AMD-System mit einem Athlon 1.000. Bei der Prozessorherstellung nutzt AMD das gleiche Zwei-Klassen-System wie Chip-Gigant Intel. Die günstigste Chip-Familie von AMD heißt „Duron" und bietet attraktive Prozessoren für sparsame Spieler. Ein Duron rechnet bei gleichem Takt wegen seiner 100 MHz Front Side Bus (FSB) schneller als ein gleich getakteter Celeron (66 MHz FSB). Neben der Duron-Reihe gibt es auch noch die teurere Athlon-Familie. Die Athlon-CPUs unterscheiden sich von den Durons durch einen unterschiedlich großen Level2-Cache. Dieser Zwischenspeicher beherbergt häufig benötigte Daten und stellt diese dem Prozessor schneller zur Verfügung, als es der Hauptspeicher oder die Festplatte eines PCs kann. Der Level2-Cache wird mit vollem Prozessortakt angesprochen und ist aufwendiger organisiert als der Hauptspeicher. Dadurch ist er für die Gesamtleistung einer CPU mit ausschlaggebend. Aber da gibt es auch noch den Level1-Cache. Er führt die gleiche Arbeit aus, ist aber schneller als der Level2-Cache. Der Level1-Cache ist in den Befehls- und den Daten-Cache unterteilt, beide jeweils 64 KByte groß. Der Athlon ist mit 256 KByte L2-Cache recht gut bestückt, während der Duron nur magere 64 KByte aufweisen kann. Dieser Unterschied schlägt sich bei Spielen aber kaum in Geschwindigkeitsverlusten nieder. Bei Duron und Athlon ist die Struktur des Zwischenspeichers nämlich „exklusiv" ausgelegt. Das heißt, dass sämtliche Daten aus dem L1-Cache nicht noch einmal zusätzlich im L2-Cache gespeichert, sondern bei Bedarf direkt aus dem Hauptspeicher geholt werden. Aus diesem Grund gibt AMD die Cache-Größe des Duron auch mit 192 KByte (128 KByte Level1- und 64 KByte Level2-Cache) an. Der Athlon hat demnach 384 KByte internen Zwischenspeicher (128 KByte plus 256 KByte). Außer diesen Speicherdetails unterscheidet sich der Duron

Ein Blick unter den CPU-Lüfter

Wir haben sämtliche Prozessorreihen von Intel und AMD unter die Technik-Lupe genommen und die Ergebnisse zusammengefasst. Die genannten Intel-CPUs besitzen den Coppermine-Kern.

PROZESSOR	ATHLON THUNDERBIRD	AMD DURON	INTEL PENTIUM III COPP.	INTEL CELERON COPP.
Prozessor-Steckplatz	Sockel A (462-pin)	Sockel A (462-pin)	Sockel 370 (370-pin)	Sockel 370 (370-pin)
Verfügbare Chipsätze	VIA KT 133	VIA KT 133	Intel 440 BX, 810, 815, 820, 840, VIA Apollo Pro 133	Intel 440 BX, 810, 815, VIA Apollo Pro 133
FSB	200/266 MHz (DDR)	200 MHz (100 MHz DDR)	100/133 MHz	66 MHz
Taktrate	850-1.200 MHz	700-800 MHz	500-1.000 MHz	533-700 MHz
L1-Cache	2x64 KB	2x64 KB	2x16 KB	2x16 KB
L2-Cache	256 KB exklusiv	64 KB exklusiv	256 KB inklusiv	128 KB inklusiv
On-Die-Cache total	384 KB	192 KB	288 KB	160 KB
Cache-Geschwindigkeit	Voller Prozessortakt	Voller Prozessortakt	Voller Prozessortakt	Voller Prozessortakt
L2-Cache Busbreite	64 Bit	64 Bit	256 Bit	256 Bit
Die-Größe	120 mm²	100 mm²	106 mm²	106 mm²
Herstellungsprozess	0,18 Mikron	0,18 Mikron	0,18 Mikron	0,18 Mikron

kaum vom Athlon-Prozessor. Beide Prozessoren beherrschen die Multimedia-Erweiterungen MMX und 3DNow! und arbeiten mit 100 MHz Front-Side-Bustakt. Beim Einsatz von DDR-Speicher (Double Data Rate) werden pro Takt sogar zwei Datenpakete zwischen Speicher und Prozessor übertragen, was die Speicherbandbreite verdoppelt. Lediglich die Versorgungsspannung ist beim Duron niedriger. Beim Neukauf eines Duron-Systems sollten Sie aber auf ein Netzteil Wert legen, das wenigstens 300 Watt liefern kann. Spätestens wenn Sie auf eine Athlon-CPU aufrüsten wollen, werden Sie die Investition zu schätzen wissen.

Die Athlon-CPUs unterscheiden sich von den Durons lediglich durch einen größeren Level2-Cache.

Aber für ein PC-System mit AMD-Herz brauchen Sie natürlich auch noch ein Mainboard. Als die ersten Athlon-Chips vor rund zwei Jahren in den Handel kamen, war der Mainboard-Markt für die Neustarter recht dünn besiedelt. Das hat sich im Laufe der Zeit allerdings stark geändert, denn mittlerweile ist der Markt passender Mainboard-Chipsätze gewachsen. Heutzutage gibt es eine ganze Palette guter Mainboards für AMD-Prozessoren. Die benutzen meist den KT-133-Chipsatz von VIA, der etwas billiger als Intels 815er ist. Nach der jüngsten Preissenkung von AMD kostet der Athlon 850 nur noch rund 470 Mark – und bringt bei vielen Spielen die gleiche Leistung wie ein Pentium III 850. Bei Spielen, die auf der *Q3*-Grafikengine basieren (*Star Trek Voyager – Elite Force*), sind die Intel-Prozessoren zwar etwas schneller, der Performance-Gewinn wiegt den höheren Preis jedoch nicht auf. Der Pentium III 850 ist immerhin rund 250 Mark teurer als der gleich getaktete Athlon. Das gesparte Geld können Sie somit in eine ordentliche Grafikkarte investieren, denn dann haben Sie unter dem Strich eine wesentlich bessere Spieleleistung als mit einem vergleichbaren Intel-System.

Bernd Holtmann



DAS HAUT REIN Mit dem Duron-Prozessor bekommen Sie auch in aktuellen 3D-Actionspielen wie Rune viel Leistung für wenig Geld.

Welches Mainboard?

Hauptplatinen sind wie Autos, denn die Ausstattung macht den Unterschied.

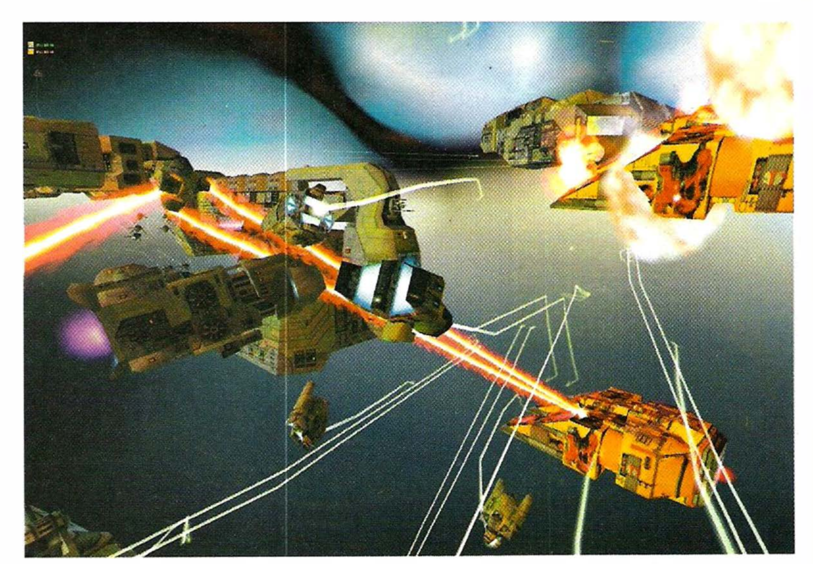


■ SPIELUMGEBUNG Damit Sie die beste Umgebung für Ihren neuen AMD-Prozessor auswählen, haben wir drei aktuelle Mainboards getestet.

Alle Mainboards mit KT-133-Chipsatz unterstützen AGP 4X, PC133-SDRAM und den Festplattenstandard Ultra-DMA/66.

Die meisten verfügbaren Hauptplatinen für Athlon- und Duron-Prozessoren arbeiten mit dem bewährten KT-133-Chipsatz von VIA. In der Geschwindigkeit bei Spielen zeigen sich aus diesem Grund auch kaum Unterschiede. Bei unseren Tests mit neun verschiedenen Mainboards, die diesen Chipsatz benutzen, lagen zwischen der besten und der schlechtesten Hauptplatine nur ein, zwei Frames Unterschied. Allerdings können die Standardeinstellungen des Speichers bei einigen Mainboards zur Bremse werden. Wenn der Hauptspeicher 133 MHz Taktfrequenz verträgt und dann nur als PC100-Speicher behandelt wird, dann wirkt sich das natürlich negativ auf die Performance aus. Die Grundausstattung der KT-133-Boards ist übrigens stets dieselbe. Alle unterstützen AGP 4X, flottes PC133-SDRAM und den Festplattenstandard Ultra-DMA/66. Außerdem besitzen fast alle getesteten Mainboards einen Soundchip und entsprechende Audioausgänge auf der Hauptplatine. Einige der Boards bieten zusätzliche Funktionen wie etwa RAID-Optionen. Die können Sie nutzen, wenn zwei Festplatten im Rechner eingebaut sind. Mit den RAID-Features bauen Sie zwei Festplatten zu einem logischen Laufwerk zusammen. Dabei erhöht sich die Geschwindigkeit beim Lesen und Schreiben erheblich. RAID-Funktionen sind aber auch für Backup-Zwecke gut zu gebrauchen. Wenn Sie die Festplatten „spiegeln", dann werden alle Schreibzugriffe der einen Platte auch auf der anderen ausgeführt. Alle Daten werden also doppelt geschrieben und existieren dann auf beiden Platten. Segnet eine Ihrer Laufwerke dann das Zeitliche, geht kein einziges Bit verloren. Wir haben die drei interessantesten Mainboards für Übertakter, Ausstattungsliebhaber und Pfennigfuchser herausgesucht und etwas genauer unter die Lupe genommen. In unseren Benchmarks lagen die drei Kontrahenten bei der Spielegeschwindigkeit alle gleichauf.

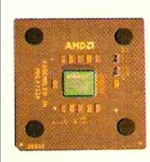
Bernd Holtmann



HOMEWORLD CATACLYSM Die Kombination aus GeForce2 MX und Duron ist die derzeit beste Lösung für einen günstigen Spiele-PC. Da bleibt noch ordentlich Geld für neue Spiele übrig.

Durchblick

Welche Bauteile benötigen Sie für einen AMD-PC? Wir zeigen es Ihnen.



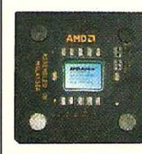
Duron

Seit einem knappen halben Jahr gibt es diesen neuen AMD-Prozessor. Ähnlich wie beim Intel Celeron basiert seine Technik auf einem schnelleren Prozessor aus gleichem Haus. Beim Duron wurde der Kern des schnelleren Athlon genommen und um 192 KByte Prozessor-Zwischenspeicher (Level2-Cache) amputiert. Das macht ihn zum momentanen Preis-Leistungs-Sieger.



Athlon Classic

Dieser Athlon erster Baureihe besaß bei seiner Einführung vor eineinhalb Jahren noch 512 KByte an L2-Cache. Heutzutage sind diese Prozessoren nicht mehr empfehlenswert, denn die Slot-Prozessorform wird von neueren Mainboards kaum noch unterstützt. Slot-Prozessoren sterben also aus.



Athlon Thunderbird

Nach dem Athlon Classic hat sich AMD den Prozessor nochmals zur Brust genommen und ordentlich renoviert. Der neue Athlon-Ableger heißt Thunderbird und besitzt zwar weniger Level2-Cache, seine 256 KByte arbeiten dafür aber mit vollem Prozessortakt. Der Thunderbird ist praktisch nur in Sockel-Bauform im Handel erhältlich.



VIA KT 133

Der taiwanesische Chip-Fabrikant VIA hat mit dem KT 133 beste Arbeit geleistet, denn mittlerweile basiert nahezu jedes verfügbare AMD-Mainboard auf diesem Chipsatz. Der Grund: Er ist günstig und zudem auch noch sehr leistungsfähig. Den Chipsatz gibt es auch als KM 133 mit integrierter Grafik.



VIA KX 133

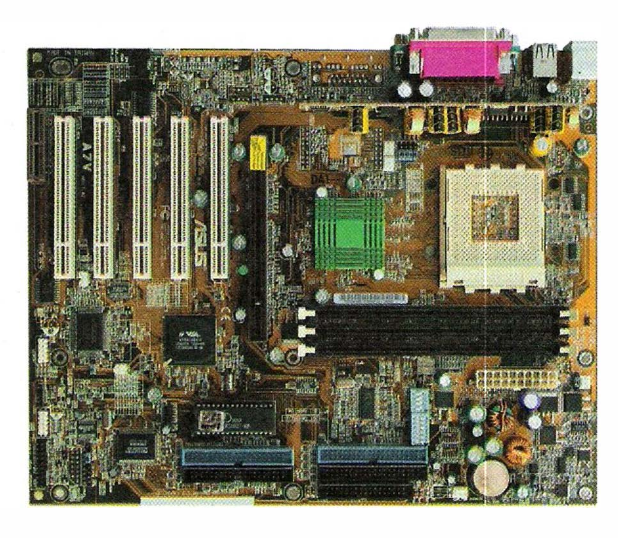
Der KX133 war der erste Chipsatz, den VIA für Athlon und Duron erdacht hat. Er ist der Vorläufer des KT 133. Mit den geslotteten Thunderbird-Athlons hatte der Chipsatz einige Probleme. Das ist auch der Grund, warum er später durch den KT 133 ersetzt wurde. KX-133-Boards sind nicht zu empfehlen.

Der Ferrari der Mainboards

Asus A7V Asus bleibt seiner bisherigen Linie treu und bringt einen Ausstattungsmeister in den Handel.



Ausstattungstechnisch hat Asus sich bisher einen guten Namen bei seinen Kunden gemacht. Das A7V schlägt ebenfalls in die gleiche Kerbe, nicht zuletzt wegen seiner großzügigen Ausstattung. Mit dem zusätzlichen DMA/100-Controller hebt es sich von vielen anderen Mainboards mit KT-133-Chipsatz ab, denn die unterstützen von Haus aus lediglich DMA/66. Für flotte Festplatteneinsätze ist das Board also gerüstet. Außerdem können sich auch Übertakter über kleine, äußerst nützliche Features freuen. Der Front Side Bus lässt sich zum Beispiel in Ein-MHz-Schritten verändern, so dass Sie Ihrer CPU bis zum letzten MHz die Leistung aus den Leiterbahnen pressen können. Damit es dann nicht zu heiß im PC-Gehäuse wird, lassen sich an vier Anschlüssen entsprechende Kühler anschließen. Anschlussfreudige Spieler finden noch ein kleines Schmankerl im Karton: Eine separate Steckleiste wird einfach mit der Hauptplatine verbunden und schon verfügen Sie über fünf statt der üblichen zwei USB-Steckplätze. Der AGP-Pro-Slot sorgt in Zusammenarbeit mit AGP-Pro-Karten für eine bessere Stromversorgung des Malermeisters, aber auch reguläre AGP-Karten arbeiten gut mit dem Board zusammen. Damit es keine Probleme bei der Stromversorgung aller Komponenten gibt, arbeitet die aufwendig organisierte Stromversorgung auf einer eigenen Platine neben dem Prozessor. Fazit: Mit dem Asus A7V bekommen Sie ein Mainboard, das durch gute Verarbeitung, hohe Flexibilität und vor allem eine dicke Zusatzausstattung überzeugt. Hier können Sie ohne Zweifel zugreifen. (bh)



- HERSTELLER **Asus** ■ PREIS **Ca. DM 399,-**
- WEBSEITE **www.asuscom.de**
- TELEFON **02102-95990**

- AUSSTATTUNG .... Sehr Gut
- FEATURES .... Sehr Gut
- PERFORMANCE .... Sehr Gut

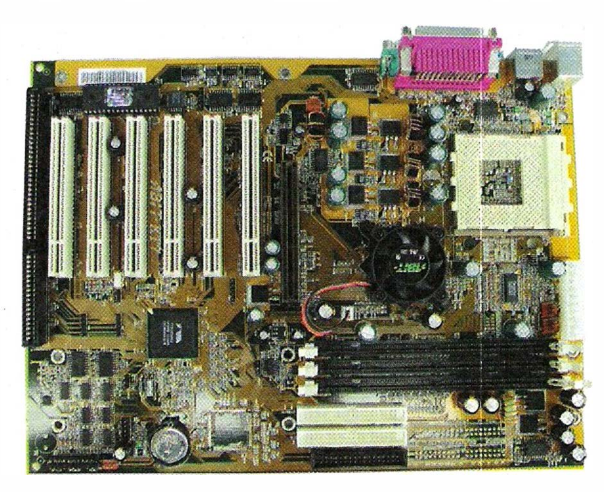
92%
WERTUNG

Übertakterfreund

Abit KT7 Das KT7 bietet die meisten Optionen für Übertakter.

Das KT7 von Abit ist trotz fehlender Onboard-Sounds das beste Mainboard für gnadenlose Übertakterseelen.

Das KT7 von Abit bietet die meisten Optionen, um dem Rechner ohne zusätzliche Investitionen so richtig einzuheizen. Über das BIOS können Sie den Front Side Bus bis auf 155 MHz hochschrauben und auch den CPU-Multiplikator sehr komfortabel ändern. Die Zeiten sind also vorbei, in denen Sie kleine Jumperbrücken im PC umstecken mussten. Um ahnungslose PCI-Steckkarten vor der FSB-Übertaktung zu schützen, können Sie die Verbindung zwischen CPU und Northbridge noch mal um 28 MHz übertakten. Die Prozessorspannung können Sie in 0,05-Volt-Schritten von 1,1 bis 1,85 Volt frei auswählen. Das ist sehr sinnvoll, da übertaktete Prozessoren nicht nur heißer werden als normale, sondern mit mehr Strom auch stabiler arbeiten. Einziges Manko: Die Soundfunktionen des Mainboard-Chipsatzes werden nicht benutzt. Wenn Sie also mit dem Abit-Übertakterboard liebäugeln, dann müssen Sie gleich noch eine Soundkarte zu dem Preis dazurechnen. (bh)



- HERSTELLER **Abit** ■ PREIS **Ca. DM 379,-**
- WEBSEITE **www.abit.nl/german**
- TELEFON **0031-773204428**

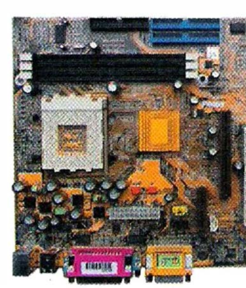
- AUSSTATTUNG .... Gut
- FEATURES .... Sehr Gut
- PERFORMANCE .... Sehr Gut

89%
WERTUNG

Sparsam

DFI AK74-EC DMA/100-fähig

Dank der VC82C686B-Southbridge unterstützt das AK74-EC ohne zusätzlichen Controller Ultra DMA/100. Übertakter freuen sich über die BIOS-Einstellung des Front Side Bus, der sich in Ein-MHz-Schritten bis 166 MHz (DDR) takten lässt. Prozessorspannungen kann es von 1,1 bis 1,85 Volt liefern. Eine Einstellmöglichkeit des CPU-Multiplikators fehlt allerdings. Fazit: Viel Leistung für wenig Geld. (bh)



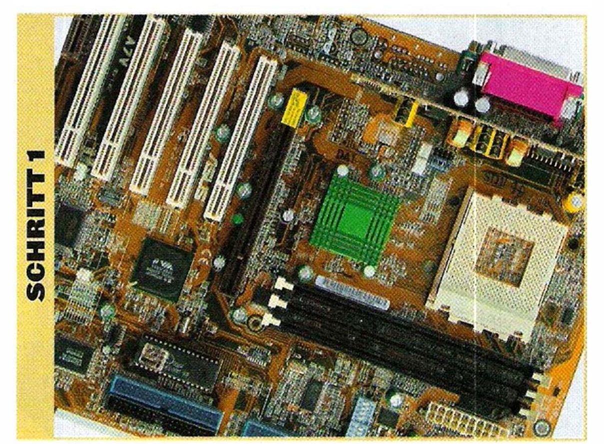
- HERSTELLER **DFI** ■ PREIS **Ca. DM 290,-**
- WEBSEITE **www.dfi.com**
- TELEFON **0421-5656811**

- AUSSTATTUNG .... Gut
- FEATURES .... Gut
- PERFORMANCE .... Gut

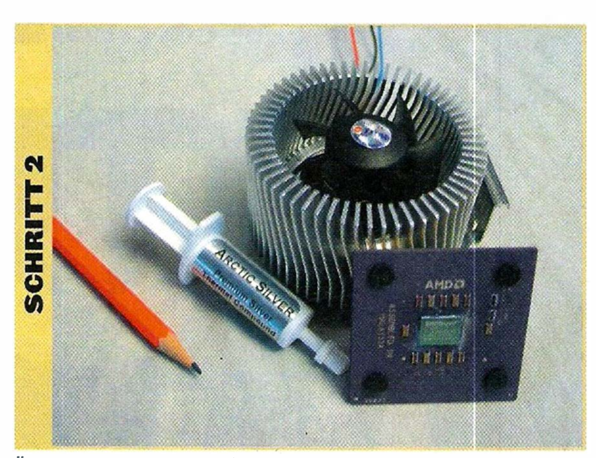
78%
WERTUNG

Athlon/Duron: Übertaktet!

Wir erklären Ihnen, wie Sie Ihrem Duron oder Athlon zu mehr Leistung verhelfen.



VORAUSSETZUNG Zuerst brauchen Sie ein übertakterfreundliches Mainboard, an dem Multiplikator und FSB flexibel einstellbar sind.



ÜBERTAKTUNG Neben einer CPU brauchen Sie noch einen guten Aktivkühler sowie Wärmeleitpaste und einen angespitzten Bleistift.

Mit etwas Mut und einigen Bastelutensilien können Sie mehr Leistung aus Ihrem AMD-Prozessor herausholen.

Eins vorweg: Wenn Sie Ihre CPU übertakten, dann betreiben Sie den Chip über den vom Hersteller angegebenen Spezifikationen. Sie verlieren also jegliche Garantie und handeln auf eigene Gefahr - für defekte Hardware können wir keine Haftung übernehmen. Wenn Sie beim Übertakten vorsichtig vorgehen, sollte es allerdings keine Probleme geben. Ein gutes Mainboard lässt es unter anderem zu, dass Sie den Front Side Bus, die CPU-Spannung und den Multiplikator einstellen können - im besten Falle sogar per Menü im BIOS anstatt per Jumper. Wenn Sie zum Beispiel unsere Mainboard-Referenz Asus A7V nehmen, haben Sie all diese Möglichkeiten. Aber auch MSI, Epox und Abit bieten zuverlässige Übertakterboards an. Nun müssen Sie eine von AMD eingeplante Übertakterhürde nehmen. AMD hat den Multiplikator von Athlon und Duron nämlich festgelegt. Ein Duron 700 arbeitet standardmäßig beispielsweise mit 100 MHz Front Side Bus. Der Multiplikator sorgt nun für den endgültigen Betriebstakt des Prozessors. Um also auf 700 MHz zu kommen, wird der Multiplikator des Mainboards auf „7x" eingestellt - zusammen mit den 100 MHz Front Side Bus ergibt das dann 700 MHz. Um den Multiplikator nun auf dem Mainboard frei einstellen zu können, müssen Sie sich lediglich mit einem angespitzten Bleistift bewaffnen. Mit diesem verbinden Sie wie im Bild beschrieben alle „L1-Brücken" auf dem Prozessor. Bei einigen Prozessoren kann es sein, dass die L1-Brücken schon ab Werk verbunden sind. Ist das erledigt, sollten Sie sich um einen guten Kühler und Wärmeleitpaste (Arctic Silver, 39 Mark, www.innovatek.de) kümmern. Ordentliche Kühlung ist die Grundlage für ein stabiles übertaktetes PC-System. Bestreichen Sie den CPU-Kern gleichmäßig mit etwas Wärmeleitpaste und befestigen Sie dann mit großer Vorsicht den Kühler. Zu viel Druck kann den Prozessorkern beschädigen. Vergessen Sie nicht, den Kühler auch mit Strom zu versorgen. Um den 700-er Duron nun mit 900 MHz zu betreiben, stellen Sie den Multiplikator im BIOS oder per Jumper auf „9x" (9 x 100 MHz = 900 MHz). Beim nächsten Bootvorgang sollte die CPU dann als 900-MHz-Prozessor erkannt werden. Sollte Ihr System abstürzen oder regelmäßig Fehlermeldungen ausspucken, dann ist die CPU entweder überhitzt oder bekommt zu wenig Strom. Eine höhere CPU-Spannung sorgt hier meist für Abhilfe, aber auch für mehr Prozessorwärme. Doch Vorsicht: Ein Duron arbeitet normalerweise mit einer Spannung von 1,6 Volt. Höher als 1,75 Volt sollten Sie nicht gehen. Der Athlon arbeitet mit 1,75 Volt - hier sollten Sie nicht mehr als 1,85 Volt anlegen. Arbeitet die CPU dann immer noch nicht optimal, dann setzen Sie den Multiplikator etwas herunter.

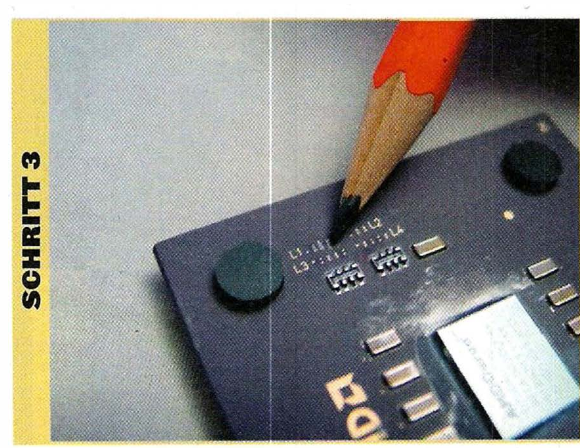
Bernd Holtmann

Der Vergleich

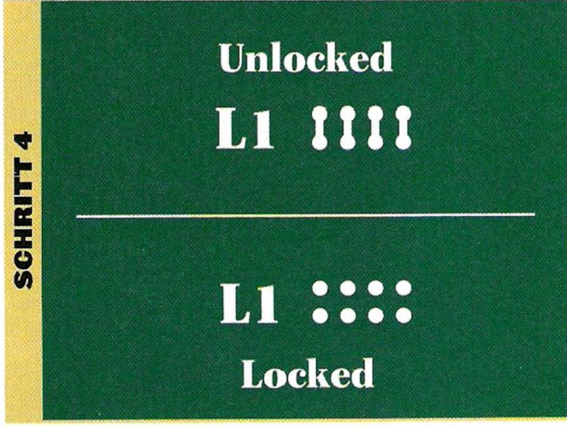
Um wie viel Prozent ist ein 1.000er Athlon schneller als ein Duron 700?

CPU	PREIS	LEISTUNG
Duron 700	DM 209,- (0)	100,2 (0)
Duron 750	DM 259,- (+24%)	102,9 (+3%)
Duron 800	DM 319,- (+53%)	106,1 (+6%)
Athlon 750	DM 419,- (+101%)	110,8 (+11%)
Athlon 800	DM 479,- (+123%)	114,4 (+14%)
Athlon 900	DM 549,- (+163%)	121,5 (+19%)
Athlon 1.000	DM 869,- (+316%)	127,6 (+27%)

Die Leistung bezieht sich auf unsere Benchmark-Mittelwerte.
Testumgebung: *Unreal Tournament* 640x480x16, Direct3D, GeForce2 GTS, Asus A7V; Q3A-Demo 001, kein Sound, schnellste Einstellung



MALERMEISTER Verbinden Sie mit dem Bleistift diese Brückenkontakte. Ihr Bleistift sollte dafür unbedingt angespitzt sein.



KORREKTUR Mit diesem Schema korrigieren Sie Ihre Bleistiftzeichnung auf der CPU. Falsche Bleistiftstriche radieren Sie einfach weg.

Für eine Hand voll Rad

ThrustMaster 360 Modena Pro Racing Wheel Das Ferrari-Lenkrad mit dem Ausstattungs-Plus.



RUNDE SACHE Das Modena 360 Pro gibt es auch in einer kleineren Version ohne Schalthebel.

Das Lenkrad und auch die Pedale sind selbst durch kurvenreiche Strecken nicht aus der Bahn zu bringen.

Das neue Modena 360 Pro von ThrustMaster hat einiges zu bieten, denn hinter dem Lenker finden Sie nicht zur zwei Schaltwippen, sondern gleich vier. Zwei davon sind digital, die zwei anderen arbeiten analog und sind auch als Ersatz für die mitgelieferten Fußpedale denkbar. Vorne am Lenker befinden sich neben den zwei Steuerkreuzen auch zwei weitere Feuerknöpfe. Rechts davon finden Sie einen Zwei-Wege-Schalthebel, mit dem Sie flott die Gänge wechseln können. Die mitgelieferten Pedale werden zunächst an das Rad angeschlossen und dann per USB-Kabel mit dem PC verbunden. Das Lenkrad selbst und auch die Pedale sitzen bombenfest und sind selbst durch kurvenreiche Strecken nicht aus der Bahn zu bringen. Die Fußhebel der Pedale stehen sehr hoch und sind verschieden stark gefedert. Gut dosierte Gas- und Bremsaktionen sind aufgrund des langen Weges ein Kinderspiel. Dank der mitgelieferten Software können Sie bequem alle Achsen, Knöpfe und Wippen konfigurieren. Dem Gas- und Bremspedal können Sie sogar separate Achsen zuweisen, wenn es ein Spiel erfordert. Das Lenkrad ist zwar etwas klein geraten, seine Gummierung macht diesen Nachteil aber wieder wett. Auch der Lenkradius ist mit 180 Grad zwar nicht gerade reichlich bemessen, dafür schlug sich das Modena im Test mit diversen Rennspielen aber sehr gut. In *Need For Speed: Porsche*, *Midtown Madness 2* und *Mercedes-Benz Truck Racing* sorgte das Modena für Spurentreue und gute Zeiten. *(bh)*



■ HERSTELLER ThrustMaster ■ PREIS Ca. DM 170,-
■ WEBSEITE www.thrustmaster.de
■ TEL. 09122-8860

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Befriedigend
■ PERFORMANCE .... Gut

80% WERTUNG

Microsoft rüttelt wach

Microsoft Force Feedback 2 Ein würdiger Nachfolger mit winzigen Schwächen.



Der FF2 ist robust verarbeitet: Da rüttelt es nur, wenn die Motoren es auch wollen.

Wie bei allen neuen SideWinder-Produkten ist die Installation schnell erledigt: Software installieren, Stromkabel in den Joystick und schließlich noch das USB-Kabel in den PC gesteckt, fertig. Durch sein Gewicht sorgt das integrierte Netzteil für bombenfesten Halt. Der Schubregler wurde etwas verschlimmbessert, denn er lässt sich nur mit Mühe vom Daumen allein bewegen. Sehr gut zu erreichen sind die acht Knöpfe und der vergrößerte Coolie-Hat – sie arbeiten arbeiten tadellos. Die Schubkontrolle, die Querachse und die zwei Joystick-Achsen arbeiten sehr präzise. Grobe FF-Effekte und Rückhaltkräfte werden in Spielen gut umgesetzt, ebenso wie sanfte Rüttler. Fazit: Der FF 2 ist ein robustes Stück Qualitätshardware. Da klappert es nur, wenn die eingebauten Motoren es auch wollen. Kleines Manko: Trotz des recht hohen Anschaffungswertes wird kein Spiel mitgeliefert. *(bh)*



KRAFTERPROBT Das integrierte Netzteil beschwert den Force Feedback 2, so dass er stabil stehen bleibt.

■ HERSTELLER Microsoft ■ PREIS Ca. DM 240,-
■ WEBSEITE www.microsoft.de/sidewinder
■ TEL. 089-31760

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Sehr gut
■ PERFORMANCE .... Sehr gut

88% WERTUNG

Nett

Logitech iFeel MouseMan

Seiner optischen Maus hat Logitech einen Motor spendiert, der ihr Force-Feedback-ähnliche Rütteleffekte ermöglicht. Dabei bleibt es nur bei einfachen Vibrationseffekten, die mal gröber und mal feiner ausfallen. Bisher wird nur *Black & White* diese Maus unterstützen. Die iFeel ist eher etwas für Spieler, die ein paar Mark übrig haben. *(bh)*



WACKELIG Die Effekte der MouseMan sind recht eintönig.

■ HERSTELLER Logitech ■ PREIS Ca. DM 130,-
■ WEBSEITE www.logitech.de
■ TEL. 089-894670

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

81% WERTUNG

Günstiger Rüttelstick

Logitech WingMan Force 3D Der günstige Force-Feedback-Joystick.

Die Kraftübertragung des Force 3D ist nicht optimal, dafür ist der Joystick sehr preiswert.

Der WingMan Force 3D ist nicht nur kleiner, sondern kostet auch weniger als sein Vorgänger. Mit Ausnahme des Force Feedback gleicht er äußerlich dem WingMan Extreme und hat – wie dieser auch – sieben programmierbare Tasten, eine Querachse sowie Schubregler, Coolie-Hat (acht Richtungen) und einen USB-Anschluss. Ein mitgeliefertes Netzteil versorgt die Motoren mit Strom. Feinere Krafteffekte kommen nur schwach rüber und die Rückstellkraft ist per Standard deaktiviert. Wenn man diese auf das Maximum von 150 Prozent einstellt, wackelt der Stick oft ohne Zutun hin und her. Das mitgelieferte Spiel *Castrol Honda Superbike* unterstützt nur 3dfx-Grafikkarten und zeigt Besitzern von GeForce und Co. lediglich grobe Pixel in 256 Farben. Im Test mit *Starlancer* kamen die Effekte nicht so gut rüber wie beim Vorgänger. Wer Qualitätskompromisse eingehen kann, bekommt für 150 Mark einen günstigen FF-Joystick. *(bh)*



■ DESIGNPREIS
Beim Design des Force 3D hat sich Logitech an den WingMan-Kollegen orientiert.


■ HERSTELLER Logitech ■ PREIS Ca. DM 150,-
■ WEBSEITE www.logitech.de
■ TEL. 089-894670

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Befriedigend
■ PERFORMANCE .... Befriedigend

WERTUNG 73%

Brett

Saitek PC Dash 2 Spielbrett

Die USB-Spielhilfe besitzt 35 Druckfelder, einen Coolie-Hat und eine Shift-Taste. Die Felder belegen Sie per Software mit einzelnen Tastaturfunktionen. Lästige Tastatureinsätze können Sie so abkürzen. Farbige Funktionsblätter für *Diablo 2* oder *Die Sims* liegen bei. Die Schaltkontakte sind für rasante Actionspiele allerdings zu schwerfällig. *(bh)*



■ DRÜCK MICH
Für tastenlastige Spiele ist das Dash 2 eine Überlegung wert.

■ HERSTELLER Saitek ■ PREIS Ca. DM 100,-
■ WEBSEITE www.saitek.de
■ TEL. 089-5467570

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Befriedigend
■ PERFORMANCE .... Gut

WERTUNG 77%

Force Feedback fürs Gamepad

Logitech WingMan RumblePad Das Gamepad mit integrierter Kraftunterstützung.

Logitech hat mittlerweile seinen Hang zu kraftverstärkten Controllern entdeckt. Neben Force-Feedback-Mäusen und rüttelnden Joysticks stellen die Schweizer Controllerspezialisten auch ein Gamepad mit Wackelfunktionen her. Das WingMan RumblePad ist ein USB-Gerät und besitzt neun Feuerknöpfe, die Sie durch die mitgelieferte Profiler-Software leicht mit Tastaturbefehlen belegen können. Über zwei zusätzliche Knöpfe können Sie die teils heftigen Krafteffekte abschalten oder zwischen zwei Betriebsmodi wechseln. Im Sports-Modus arbeitet der linke Analogstick wie ein digitales Steuerkreuz, im Flight-Modus werkelt er aber als analoger Joystick. Die beiden blauen Analogsticks liegen übrigens gut auf dem Daumen und lassen sich sehr präzise steuern. Selbst nach einer langen Partie *NHL 2001* ermüdet der linke Daumen kaum. Ein nettes Gimmick: der extravagante Schubregler über dem rechten Feuerknopf. Er lässt sich bequem mit dem rechten Daumen oder auch dem Zeigefinger bedienen und ist besonders für Rennspiele zu empfehlen. In *Need for Speed: Porsche* zeigt das RumblePad aber seine wahre Wackelstärke. Da wird jeder Crash mit einem starken Rüttler quittiert, jede Unachtsamkeit in kräftige Schlingereffekte verwandelt. Ähnlich schüttelt sich das RumblePad in anderen Spielen mit Force-Feedback-Unterstützung. Für 80 Mark bekommen Sie mit dem RumblePad ein ergonomisches, kraftstarkes Gamepad, das auch vor Flugsimulatoren nicht zurückschreckt. *(bh)*



■ STARKE HAND
Die Rumble-Effekte des neuen Logitech-Gamepads erinnern an die Dual-Shock-Funktionen der PlayStation.

Selbst nach einer langen Partie NHL 2001 ist der linke Daumen immer noch nicht müde.

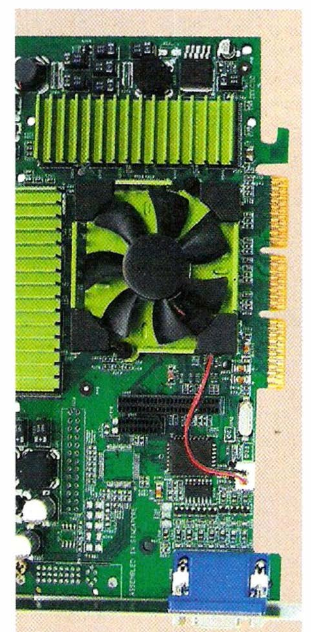
■ HERSTELLER Logitech ■ PREIS Ca. DM 80,-
■ WEBSEITE www.logitech.de
■ TEL. 089-894670

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

83%
WERTUNG

Das wünscht sich Ihr Monitor

Damit Weihnachten nicht nur seitens der Software ein Segen wird, haben wir in diesem Monat fünf Grafikkarten von 350 bis 1.250 Mark auf Herz und Nieren geprüft.



Viel Leistung kostet viel!

AWARD PC Games

3D Blaster GeForce2 Ultra Nur an Ausstattung wurde gespart, nicht an Leistung.

Sie sieht schon mächtig cool aus in ihrem edlen grünen Design: Auf dem Chip thront ein mächtiger Aktivlüfter, der fast einem Windrad Konkurrenz machen könnte, und die Speicherbausteine werden durch schmucke Passivkühler in akzeptablen Temperaturregionen gehalten. Beim Platinenlayout der 3D Blaster GeForce2 Ultra hat sich Creative offensichtlich ganz an die Designvorgaben des Referenzlayouts von Nvidia gehalten - ebenso wie bei der Taktung. Der verbaute GF2-Ultra-Chip rechnet mit 250 MHz, während die 64 MByte DDR-SDRAM-Grafikspeicher mit 460 MHz (2x230 MHz) angesprochen werden. Und genau da liegt der Hund begraben. Bei den Grafikkarten mit GF2 GTS hat man bereits gesehen, dass die Übertaktung des Grafikchip-Taktes nicht allzu viel Zusatzleistung bringt. Bei höherem Speichertakt sieht das allerdings anders aus. Diesen Vorteil nutzt auch die 3D Blaster GeForce2. Seitens der Ausstattung hält sich Creative etwas zurück. Im Karton finden Sie lediglich noch einen Software-DVD-Player und die Vollversion des Actionspiels *MDK 2*. Die Installation der 3D Blaster GF2 Ultra verlief trotz des großen Stromhungers ohne Probleme. Die Treiber-Software lässt sogar Hobby-Übertaktern einige Tuning-Möglichkeiten. Das einzige Manko von Creatives Ultra ist die mangelnde Anschlussfreude, denn an der Karte befindet sich lediglich ein analoger D-Sub-Monitorausgang. (bh)

- HERSTELLER Creative
- PREIS Ca. DM 1.250,-
- WEBSEITE www.creative.com
- TELEFON 0130-815101

- AUSSTATTUNG .... Befriedigend
- FEATURES .... Sehr gut
- PERFORMANCE .... Sehr gut





Der Radeon-Nachwuchs

Radeon 32 MB DDR Kaum langsamer als die Version mit 64 MByte Grafikspeicher

Der mit 164 MHz getaktete Radeon-Grafikchip hat wegen seiner Rechenarchitektur einige Vorteile gegenüber der Konkurrenz. In einem Taktzyklus bekleistert er nämlich zwei Pixel mit jeweils drei Texturen. Das ist besonders in anspruchsvollen und effektlastigen Spielen von Vorteil. Ferner unterstützt der Radeon neue Grafik-Features, wie dreidimensionale Texturen und realistischere Hautbewegungen durch Vertex Skinning. Dabei ist ATi ein Vorreiter, denn aktuelle Spiele unterstützen diese Effekte noch nicht. Außerdem beherrscht der Radeon alle Bump-Mapping-Techniken, was ihn bereits bei aktuellen Spielen in eine gute Ausgangsposition versetzt. Auf der Leistungsseite kann die „kleine" Radeon durchaus mit der 64-MB-Version mithalten. Bis zu einer Auflösung von 1.024 x 768 (16 Bit) leisten beide nahezu das Gleiche. Erst ab 32 Bit fährt die 64-MB-Radeon in der Auflösung bis zu 20 Prozent höhere Werte ein. Das liegt unter anderem an den 32 MByte zusätzlichen Speicher. Als Zubehör liegt der kleinen Radeon ein Software-DVD-Player bei. Über den TV-Ausgang der Radeon 32 können Sie DVD-Filme dann auch bequem in der Flimmerkiste anschauen. Alles in allem ist die Radeon 32 kaum langsamer als die Radeon mit 64 MByte Grafikspeicher. Mit 650 Mark Anschaffungskosten ist sie rund 120 Mark günstiger. Mit Rechnerunterstützung ab 700 MHz ist die Radeon 32 dank zukunftsweisender Grafikeffekte und T&L-Unterstützung also eine gute Alternative zur GeForce2 GTS. (bh)

- HERSTELLER ATi
- PREIS Ca. DM 650,-
- WEBSEITE www.ati.com
- TELEFON 089-665150

- AUSSTATTUNG .... Gut
- FEATURES .... Gut
- PERFORMANCE .... Gut

88%
WERTUNG



Der Ausstattungsmeister



3D Prophet II Ultra Ebenso teuer wie Creatives Ultra, hat aber eine bessere Ausstattung.

Die 3D Prophet II Ultra arbeitet mit derselben Taktung wie die restliche GeForce2-Ultra-Konkurrenz: 250 MHz Chiptakt für den Grafikchip und 460 MHz (2 x 230 MHz) für den DDR-Speicher. Den mitgelieferten Software-DVD-Player können sie in Verbindung mit dem TV-Ausgang der Karte benutzen, um DVD-Filme am Fernseher anzuschauen. Dank des mitgelieferten S-VHS-Kabels können Sie auch andere Monitorsignale auf einem Fernseher oder einem Videorekorder ausgeben. Auf zusätzliche Spiele müssen Sie aber verzichten. Hercules hat der Karte noch einen analogen D-Sub-Monitoranschluss sowie einen DVI-Ausgang für digitale Monitore spendiert. Die Treiber-Software von Hercules beherbergt ein sehr nützliches Tweak-Tool, das diverse Kantenglättungseinstellungen und die Übertaktung von Chip und Speicher ermöglicht. Bei unseren Übertaktungsversuchen lief der Grafikspeicher auch noch bei 500 MHz ohne Probleme. Bei noch höherer Taktrate wurde die Karte allerdings zu heiß. Aber warum sollten Sie nun zu einer GeForce2 Ultra greifen, wenn eine GeForce2 GTS auch reicht? Die Ultras können sich lediglich in sehr hohen Auflösung bei 32 Bit Farbtiefe von ihren GTS-Kollegen absetzen. Aber auch die Rechner-Performance ist wichtig. Auf einem Pentium III 500 ist eine Ultra im Durchschnitt (bei 1.024 x 768 Pixeln in 32 Bit) nur schlappe 3 % schneller als eine GeForce2 MX (ca. DM 375,-). Auf einem Athlon 1.000 sind es 38 %. Fest steht auf jeden Fall, dass die 3D Prophet II Ultra zusammen mit einem Gigahertz-PC das derzeit wohl flotteste Gespann für Spiele darstellt. (bh)

■ HERSTELLER Hercules ■ PREIS Ca. DM 1.250,-
■ WEBSEITE www.hercules.com
■ TELEFON 09122-8860

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Sehr gut
■ PERFORMANCE .... Sehr gut

93 %
WERTUNG



Die Rechenalternative

Vivid! Trotz vergleichsweise schwacher Taktung erlangt die Vivid! einen guten Mittelplatz.

Man könnte sagen: „Sehr spartanisch!", wenn man einen Blick auf die theoretischen Werte der neuen PowerVR3-Karte wirft. Die Vivid! verwendet den Kyro3D-Chip und die gleiche Berechnungstechnik wie die bisherigen PowerVR-Grafikkarten. Chip und Speicher arbeiten dabei lediglich mit 115 MHz, die haben es aber in sich. Durch das Tile-Based-Rendering wird das darzustellende Bild in kleine Rechtecke unterteilt, die dann einzeln berechnet werden. Dabei müssen keine Tiefeninformationen im Z-Puffer verwaltet werden und somit werden ordentlich RAM-Bandbreite und Grafikspeicher gespart. So weit die Theorie. In der Praxis schlägt die Vivid! die Voodoo4 4500 knapp, kostet sogar 50 Mark weniger und hat noch eine WinDVD-Version im Gepäck. Eine ernsthafte Alternative zu den MX-Karten ist die neue PowerVR-Karte aber nicht. Dazu fehlt der Vivid! die Geometrie-Einheit, die in T&L-optimierten Spielen für Geschwindigkeit sorgt. Außerdem skaliert sie mit steigenden Megahertz der CPU nicht so gut wie die MX-Karten. Wer mit der Vivid! gern die Kanten seiner Spiele glätten möchte, muss hierfür gehörige Geschwindigkeitseinbußen in Kauf nehmen. Dabei greift die Karte wie auch die GeForce2-Kollegen auf das so genannte Supersampling zurück. Dabei wird jedes Einzelbild in mehrfacher Größe berechnet und dann mit einem bilinearen Filer auf die Ausgangsauflösung heruntergerechnet. Die Vivid! ist für solche Rechenakrobatik aber nicht ausgelegt. (bh)

■ HERSTELLER VideoLogic ■ PREIS Ca. DM 350,-
■ WEBSEITE www.videologic.com
■ TELEFON 06103-93470

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Befriedigend
■ PERFORMANCE .... Gut

81 %
WERTUNG

Die Ultras können sich lediglich in sehr hohen Auflösungen bei 32 Bit Farbtiefe von ihren GTS-Kollegen absetzen.

Lohnen sich teure Grafikkarten wirklich?

In dieser Tabelle haben wir für Sie den Preis und die Leistung der getesteten Grafikkarten untersucht. Als Grundlage für die Leistung haben wir den Durchschnitt unserer durchgeführten Benchmarks genommen.

GRAFIKKARTE	HERSTELLER	PREIS	LEISTUNG PIII 500	LEISTUNG PIII 750	LEISTUNG PIII 1.000
Vivid!	VideoLogic	DM 350,-	34 (0)	41 (0)	44 (0)
GF2 MX 175/166	Diverse	DM 375,- (+7%)	39 (+14%)	48 (17%)	51 (16%)
V4 4500	3dfx	DM 400,- (+14%)	32 (-6%)	33 (-20%)	34 (-23%)
Radeon 32	ATi	DM 650,- (+86%)	38 (+12%)	51 (+24%)	60 (+36%)
V5 5500	3dfx	DM 660,- (+89%)	37 (+9%)	48 (17%)	58 (+31%)
GF2 GTS 32	Diverse	DM 700,- (+100%)	42 (+24%)	57 (+39%)	66 (+50%)
Radeon 64 ViVo	ATi	DM 950,- (+170%)	39 (+14%)	55 (+34%)	64 (+45%)

Wir haben die Leistung durch unsere Benchmarks festgelegt. Als Ausgangswerte haben wir die durchschnittliche Leistung bei *Unreal Tournament* und *F.A.K.K. 2* zur Hand genommen, beides mit 1.024 x 768 Bildpunkten und 32 Bit Farbtiefe.



Minimal-Voodoo

Voodoo4 4500 Die langsamste Voodoo mit VSA-100-Chip.

Die Magie im Hause 3dfx lässt langsam nach. Um auch gegen die günstigen MX-Karten konkurrieren zu können, zaubert 3dfx nach der Voodoo5 5500 noch einmal eine Grafikplatine aus dem Hut - diesmal aber nur mit einem der flexiblen VSA-100-Chips. Chip- und Speicher-Takt der V4 4500 liegen bei 166 MHz. Dass man lediglich einen VSA-100 für die Rechenarbeit einsetzt, schlägt sich natürlich nicht nur im Preis nieder, sondern auch in der Leistung. Softwareseitig steht die sparsame Zauberkarte recht arm da, denn auf DVD-Software oder zusätzliche Spiele hat man verzichtet. Im Grafikkartenmenü lässt sich dennoch die zweifache Kantenglättung aktivieren. Leider rechnet nur ein Grafikchip auf der Platine, mit aktiviertem zweifachen Anti-Aliasing können Sie schnelle Actionspiele also gleich vergessen, weil die Performance sehr stark einbricht. Hier fehlt eindeutig der zweite Rechenchip, über den die V5 5500 verfügt. Bei den Benchmarks ist uns aufgefallen, dass die Grafikkarte nur bei CPUs mit bis zu 700 MHz zu empfehlen ist. Darüber hinaus lässt sich aus der V4 4500 nicht mehr Leistung herausquetschen. Schnellere CPUs machen mit der Mini-Voodoo also keinen Sinn, denn selbst auf einem Gigaherz-Rechner würde die Grafikkarte die gleiche Performance bringen. Als Einsteigerkarte wählen Sie besser eine GeForce2 MX. Sie verfügt bereits über Hardware T&L. Wenn Sie noch ein paar Mark mehr übrig haben, können Sie auch zur Radeon 32 MB DDR greifen, denn die ist nicht nur schneller, sondern besitzt einen TV-Ausgang und hervorragende DVD-Wiedergabe-eigenschaften. (bh)

- HERSTELLER **3dfx** ■ PREIS **Ca. DM 400,-**
- WEBSEITE **www.europe.3dfx.com**
- TELEFON **01805-177617**

- AUSSTATTUNG .... **Befriedigend**
- FEATURES .... **Befriedigend**
- PERFORMANCE .... **Gut**

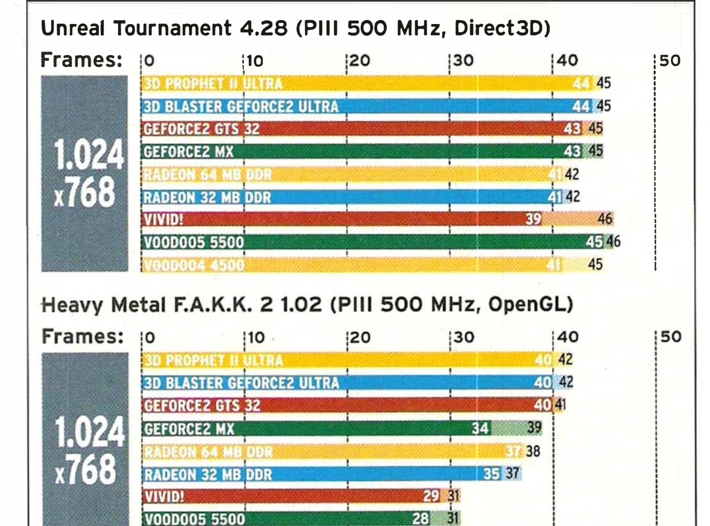
71%
WERTUNG

Die Zukunft

Ein grundsätzliches Problem der meisten zukünftigen Grafikchips wird die Speicheranbindung sein. Der Grund ist offensichtlich. Man kann die Taktfrequenz der Grafikchips zwar immer höher ansetzen, das bringt effektiv aber nichts, wenn die berechneten Daten nicht flott genug in den Grafikspeicher gelangen. VideoLogic und ATi haben bereits interessante Wege erarbeitet, wie man den Datentransfer zwischen Chip und Speicher gering halten kann. Bei VideoLogic und der PowerVR-Technik wird das Tile-Based-Rendering angewandt, bei dem wirklich nur die sichtbaren Flächen berechnet werden. ATi spart hingegen Bandbreite zwischen Grafikchip und Speicher, indem sie ihre Hyper-Z-Technik in den Radeon implementiert haben. Aber was macht die Konkurrenz? 3dfx werkelt zunächst erst einmal am „Specter", einem neuen Grafikchip mit externem Geometriechip, während Nvidia den NV20 (GeForce3) für die Xbox von Microsoft entwickelt. Stellt sich nur noch die Frage, ob Radeon II und der G800 von Matrox da mithalten?

Der Mittelklasse-PC

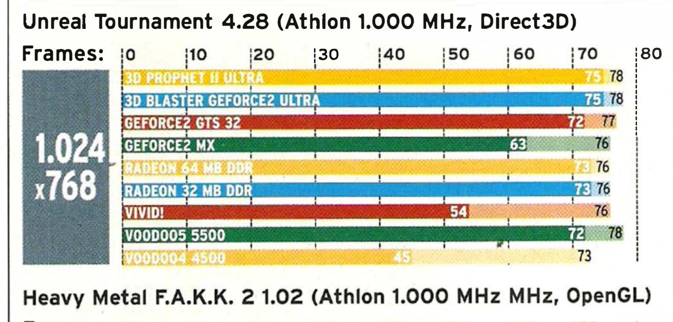
Wir haben folgende Grafikkarten auf einem Pentium III 500 getestet.

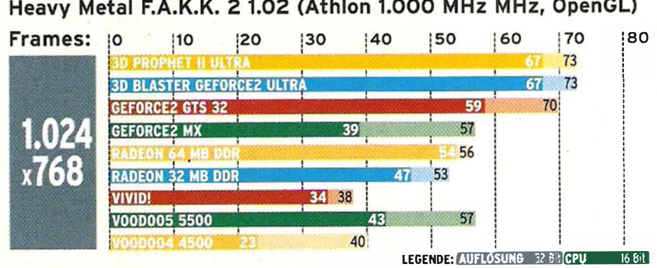


In *Unreal Tournament* liegen alle Grafikkarten nahezu gleichauf. In *Heavy Metal F.A.K.K. 2* können sich die Platinen mit Hardware T&L von Voodoo und Vivid! absetzen. Da die Werte der GeForce2-Karten (GTS und MX) bei allen Karten identisch waren, haben wir dort nur einen Wert gewählt.

Der High-End-Rechner

Diese Grafikkarten haben wir in einem Athlon-1.000-System geprüft.





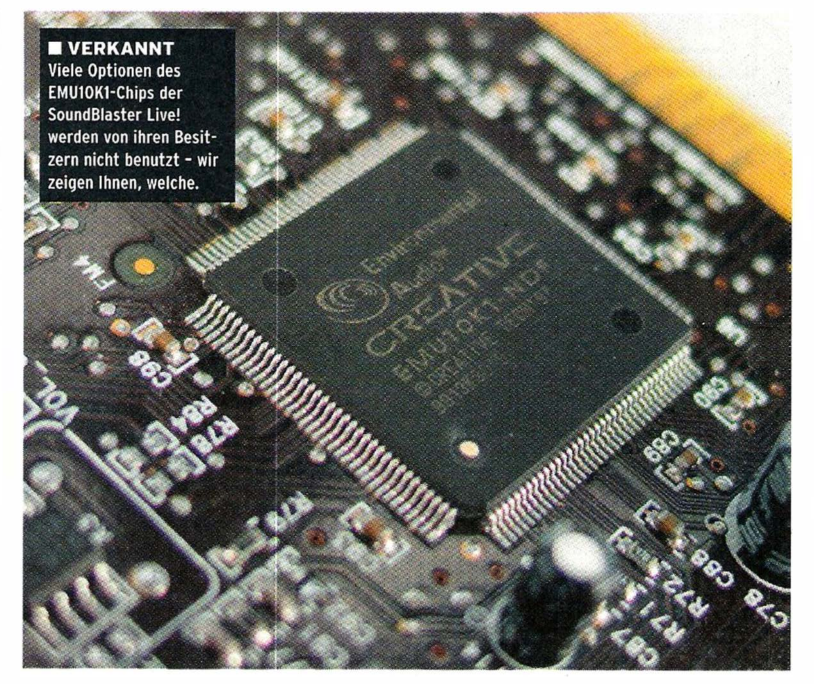
Die GeForce2 Ultra kann sich trotz des hohen Preises nicht von der günstigeren GeForce2 GTS absetzen. In *Unreal Tournament* zeigen sich bei einigen Karten erste Lähmungserscheinungen. Bei *F.A.K.K. 2* liegen Voodoo4 4500 und die Vivid! weit abgeschlagen hinter dem restlichen Feld.

Alte Karte, neuer Sound!

Unsere Tipps zeigen Ihnen, wie Sie noch mehr aus Ihrer SoundBlaster Live! herausholen können.

WAS IST ...?

- **EAX** Environmental Audio Extensions; der 3D-Soundstandard von Creative
- **LIVE!WARE** Ein kostenloses Treiber- und Softwarepaket für alle SoundBlaster-Live!-Karten
- **SOUNDFONT** Klanginformationen für die Wiedergabe von Musikdateien im MIDI-Format - werden im Hauptspeicher gelagert.



VERKANNT Viele Optionen des EMU10K1-Chips der SoundBlaster Live! werden von ihren Besitzern nicht benutzt - wir zeigen Ihnen, welche.

Wenn seit der letzten Installation des Rechners schon einige Zeit vergangen ist, sollten Sie die Treiber und die Software der SoundBlaster Live! mal wieder aktualisieren. Alle Treiber vor der Version 4.11.01.0711 haben nämlich mit einigen Bugs zu kämpfen. Zunächst laden Sie sich die Software von www.soundblaster.com/liveware herunter. Im Menü Drivers besorgen Sie sich dann noch das Treiberupdate wobei die Downloads nach dem jeweiligen Betriebssystem sortiert sind. Die Update-Datei heißt sblw9xup.exe und ist rund fünf MByte groß. Wenn Sie die Datei gestartet haben, aktualisiert Sie Ihren SBLive!-Treiber auf v4.11.01.0711.

Viele Spieler wissen gar nicht, was für ein Potenzial noch in ihrer Soundkarte steckt!



DURCHLEUCHTET Mit der LiveWare! 3.0 können Sie alle möglichen Einstellungen Ihrer SoundBlaster Live! verändern.

Wenn Sie an Ihre SBLive! vier Lautsprecher anschließen, können Sie mit WinDVD authentischen Surround-Sound erleben. Dies unterstützt aber nur die Multi-Channel-Version von WinDVD. Wenn die entsprechende Option nicht im Programm-Menü vorhanden ist, dann besitzen Sie die Stereo-Version. Die Ausgabe über vier Lautsprecher aktivieren Sie in WinDVD unter Eigenschaften/Audio. Zusätzlich müssen Sie auch im AudioHQ der Live!Ware im Menüpunkt Speaker die Ausgabe auf vier Lautsprecher umstellen. Über den S/PDIF-Ausgang können Sie alternativ direkt einen Dolby-Digital-Decoder mit Sounddaten versorgen, denn auch diese Option wird von WinDVD unterstützt.

Der verbesserte Prozessorkern des Pentium III (Coppermine) arbeitet mit der Live!Ware 2.1 der SBLive! nicht gern zusammen. Bei allen Pentium-III-Prozessoren ab 600 MHz (SECC2) und ab 500 MHz (FC-PGA) sorgen die Treiberversionen 4.06.614 und 4.06.700 der Datei EMU10K1.VXD für Probleme. Um das Problem zu beheben, installieren Sie einfach die Live!Ware 3.0.

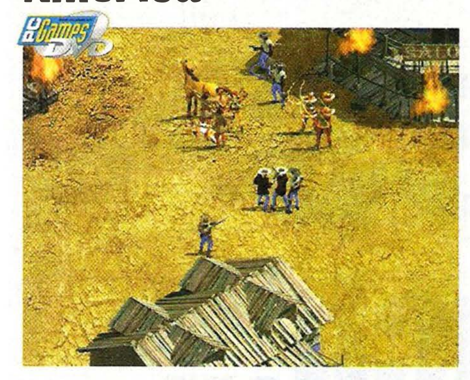
Mit Environmental Audio können Sie auch älteren Spielen 3D-Sound verpassen. Mit den bereits vorgespeicherten Effekten Game 3D sorgen Sie für tolle Effekte, die Sie auch auf den Sound von Audio-CDs legen können. Dazu gibt es verschiedene Einstellungen wie Pop, New Age oder Heavy Metal. Im sogenannten AudioHQ unter Environmental Audio können Sie Änderungen vornehmen.

Bei der Installation richtet Creative für die SBLive! stets einen Treiber für die SB16- und die DOS-Emulation ein. Die SB16-Emulation belegt einen IRQ (Interrupt) in Ihrem System. Wenn Sie diesen Interrupt für andere Geräte brauchen, können Sie ihn sich mit der Option „Allow LPT Interrupt Sharing" auch sparen. Diesen Schalter finden Sie im Gerätemanager unter Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Gerätemanager. Beim Eintrag „Sonstige Creative Geräte" wählen Sie dann die „Creative SB16-Emulation" aus und klicken auf Settings. Durch diese Option teilt sich die Karte den Interrupt nämlich mit dem Druckeranschluss und macht so den ursprünglich besetzten frei für andere Geräte. Sollten Sie definitiv nie unter DOS spielen, dann entfernen Sie den Emulator ganz aus Ihrem System. Statt Settings klicken Sie auf Allgemein und aktivieren dort das Kontrollfeld „In diesem Hardwareprofil deaktivieren". Anschließend entfernen Sie den Haken aus dem Feld „In allen Hardwareprofilen vorhanden" und schließen das Fenster. Nun starten Sie das Programm sysedit (Start/Ausführen) und entfernen in der Datei „Autoexec.bat" die Zeilen C:\PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV\SBEINIT.COM sowie SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6. Zusätzlich löschen Sie dann noch die Datei SBEINIT.COM im Installationsverzeichnis der Creative-Software.

PCI-Soundkarten besitzen keinen eigenen Speicher und greifen für die Wiedergabe von MIDI-Dateien auf so genannte Soundfonts im Hauptspeicher zurück. Darin sind die Klänge aller Instrumente gespeichert, die beim Systemstart von der Festplatte in den Hauptspeicher geladen werden. Standardmäßig belegt diese Klangdatei rund vier MByte, allerdings werden mit der Soundkarte auch zwei Alternativen mitgeliefert: Die eine ist lediglich zwei MByte groß, die andere rund acht MByte. Die zwei-MByte-Version sorgt dabei noch für ausreichend gute Klangqualität. Im AudioHQ der Live!Ware finden Sie unter SoundFont diverse Einstellungen zu den MIDI-Bänken. Unter Options können Sie auch die Größe des dazu benutzten Arbeitsspeichers einstellen. So sparen Sie zusätzliche MByte Hauptspeicher.

Bernd Holtmann

America



Auf dem PC Cowboy und Indianer spielen? Das Echtzeitstrategiespiel *America* von Data Becker macht's möglich! Sie werden zurückversetzt in die Zeit des Wilden Westens und erleben in 40 an die wahre Geschichte angelehnten Missionen die harten Auseinandersetzungen der Indianer mit den weißen Siedlern noch einmal hautnah mit. Geschicktes Ressourcen-Management gehört in diesem klassischen Echtzeitstrategie-Titel ebenso zu den Aufgaben des Spielers wie der strategisch ausgeklügelte Umgang mit mächtigen Kampfverbänden.

Spielsteuerung:
Im Spiel können Sie jederzeit ein Menü aufrufen, indem Sie die W-Taste drücken. Ansonsten wird mit der Maus gesteuert.

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[4]	Links	[6]	Rechts
[8]	Vorwärts	[2]	Rückwärts
[Leer]	Aktion	[Shift]	Knien/Krabbeln
[A]	Ausrüstung	[S]	Waffenmenü

- Benötigt: **Pentium II 266, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

Battle Isle 4



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[Maus rechts]	Kamera	[Shift]	Zoom
[Leer]	Basis/Kampf	[Maus links]	Einheitenwahl

- Benötigt: **Pentium II 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte**
- Empfohlen: **Pentium III 450, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Blair Witch 2



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[Maus]	Bewegungsricht.	[Maus links]	Schießen
[Maus rechts]	Objekte benutzen	[Leer]	Waffe ziehen

- Benötigt: **Pentium II 266, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 450, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Bleifuß Off-Road

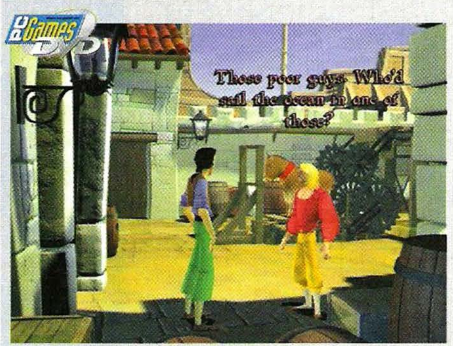


Spielsteuerung:

Taste	Aktion
[↑] [↓]	Vorwärts/rückwärts (bremsen)
[←] [→]	Links/rechts

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D, OpenGL, Glide**

El Dorado

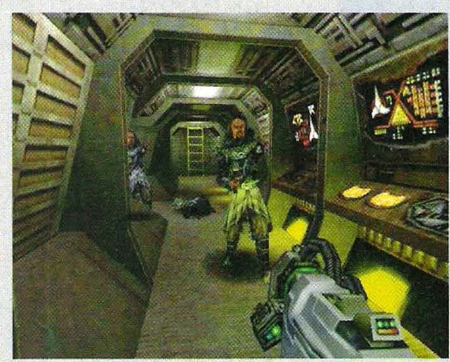


Spielsteuerung:

Taste	Aktion
[↑] [↓] [←] [→]	Spielfigur bewegen
[Enter]	Aktion

- Benötigt: **Pentium 266, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 350, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Elite Force Holomatch



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[Maus]	Blickrichtung	[Maus rechts]	Vorwärts
[↑] [↓] [←] [→]	Bewegungsricht.	[Maus links]	Schießen

- Benötigt: **Pentium II 233, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D, OpenGL**

Unreal Tournament v348



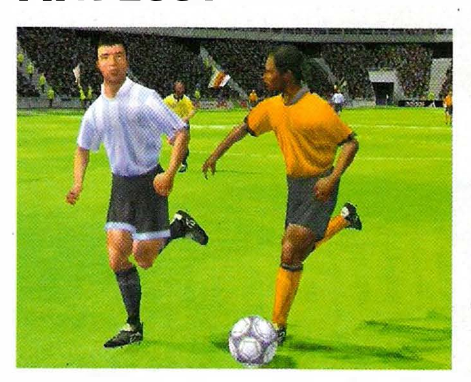
Neben dem indizierten Shooter *Q3A* von id-Software genießt *Unreal Tournament* das höchste Ansehen unter Genrefans. Wer sich noch nie aufregende Gefechte in den zahlreichen Arenen geliefert hat, darf anhand dieser neuen Demoversion in den Titel reinschnuppern.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
[↑]	Vorwärts
[↓]	Rückwärts
[←]	Links ausweichen
[→]	Rechts ausweichen
[ ]	Nach links wenden
[ ]	Nach rechts wenden
[Maus links]	Spielfigur lenken
[Strg]/[Maus links]	Primärfeuer
[Alt]/[Maus rechts]	Sekundärfeuer
[Leer]	Springen
[Enter]	Inventar aktivieren
[Shift]	Rennen ein-/ausschalten
[1] bis [0]	Waffenwechsel
[-]	Zur nächsten Waffe wechseln
[ü]	Durch das Inventar scrollen

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D, Glide**

FIFA 2001



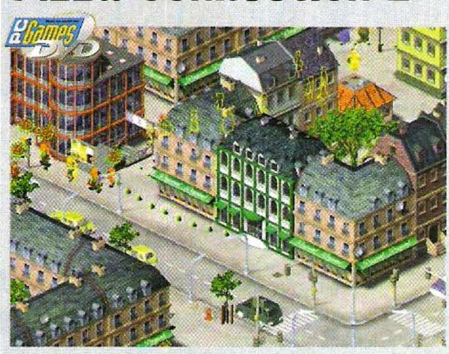
Die *FIFA*-Reihe simuliert nicht nur Beifallstürme im Stadion, sondern ruft selbige auch bei den Käufern hervor. Letztere dürfen dank der Demo zu *FIFA 2001* entscheiden, ob der jüngste Nachkomme der Serie sein Geld wert ist oder ob es der Vorgänger auch tut. Eines werden Sie schnell herausfinden: Grafisch hat *FIFA 2001* deutlich zugelegt und sieht einfach umwerfend aus. Die Steuerung mit dem Gamepad ist vorkonfiguriert.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑ ↓ ← →	Bewegungsrichtung
S	Passen
D	Schießen
W	Sprinten
A	Heber
Q	Weiter Pass
Shift (links)	Springen
E	Abschirmen
0/Alt	360°-Drehung

- Benötigt: **Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte**
- Empfohlen: **Pentium III 450, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D, Glide**

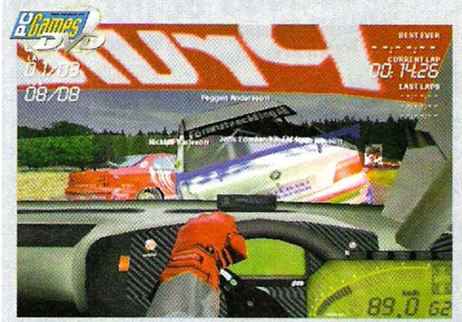
Pizza Connection 2



Spielsteuerung:
Wird komplett per Maus gesteuert. Über das Icon-Menü auf der rechten Bildschirmseite wird das Inventar ausgewählt.

- Benötigt: **Pentium II 266, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

STCC2

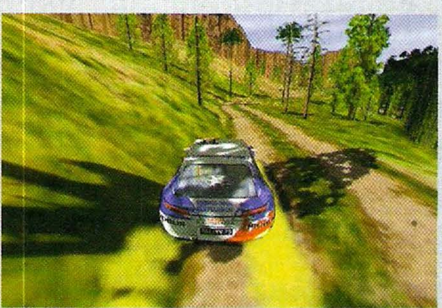


Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑ ↓	Vorwärts/rückwärts bzw. bremsen
← →	Links/rechts
Leer	Handbremse

- Benötigt: **Pentium 266, 32 MB RAM, 3D Grafikkarte**
- Empfohlen: **Pentium II 450, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Pro Rally 2001



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑ ↓	Vorwärts/rückwärts bzw. bremsen
← →	Links/rechts
Leer	Handbremse

- Benötigt: **Pentium II 233, 64 MB RAM, 3D Grafikkarte**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D, Glide**

Venom



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
W X	Vorwärts/rückwärts
A D	Links/rechts
R	Nachladen

Taste	Aktion
Leer	Springen
Strg	Schießen
Y	Ducken

- Benötigt: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Warm Up!



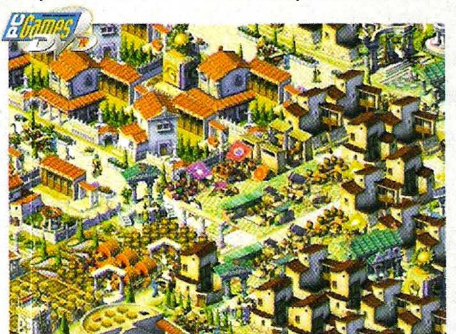
Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑ ↓	Vorwärts/rückwärts bzw. bremsen
← →	Links/rechts
Shift Strg	Gang hoch/runter
+	Turbo

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 300, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Zeus

Wer sich bereits mit *Cäsar 3* oder *Pharao* die Nächte um die Ohren geschlagen hat, wird an *Zeus* seine helle Freude haben. Den Aufbaustrategen erwarten neue Spielideen, aufpolierte Grafik und eine verfeinerte Benutzeroberfläche. Was in den ersten Spielminuten eher beschaulich beginnt, wird schnell selbst gewiefte Aufbaukünstler fordern. Naturkatastrophen und unzufriedene Bürger fordern Ihre ganze Aufmerksamkeit. Dank der guten Steuerung sollte das aber kein Problem für Sie darstellen. In der Demo können sich Zweifler von der Güte des Titels überzeugen: Eine ganze Mission ist spielbar.



Spielsteuerung:
Zeus wird komplett per Maus gespielt. Über das Icon-Menü auf der rechten Bildschirmseite können Sie die einzelnen Gebäude und Verwaltungseinrichtungen auswählen. Das gesamte Menü ist in übersichtlichen Karteikarten geordnet und bietet Ihnen automatisch alle verfügbaren Bauoptionen an.

Taste	Aktion
Maus links	Objekte markieren/platzieren
Maus rechts	Auswahl aufheben

- Benötigt: **Pentium 166, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium 266, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

Achtung Hardware-Fans!

Wer für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön PC Games Hardware ein halbes Jahr kostenlos.

Überzeugen Sie Ihre Freunde von PC Games, dem großen PC-Spiele-Magazin. Als Dankeschön gibt's ein halbes Jahr kostenlos PC Games Hardware, das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer. PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware. Die monatliche CD-ROM ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was echte Spielefans für ihren PC brauchen. Oder Sie erhalten die Spielesammlung „The Dome Games" mit „Anstoss 2 Gold", „Civilization II", „Mechcommander", „Monopoly", „Nice 2".



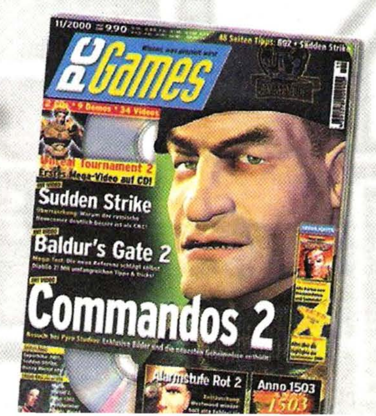
Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin



☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM. und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausg.); ÖS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games, PC Games PLUS und PC Games mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur eine ankreuzen)
(Lieferung nur, solange der Vorrat reicht)

☐ **„1/2-Jahres-Abo PCG Hardware"** (Art.-Nr. 2035)

☐ **„The Dome Games"** (Art.-Nr. 2032)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

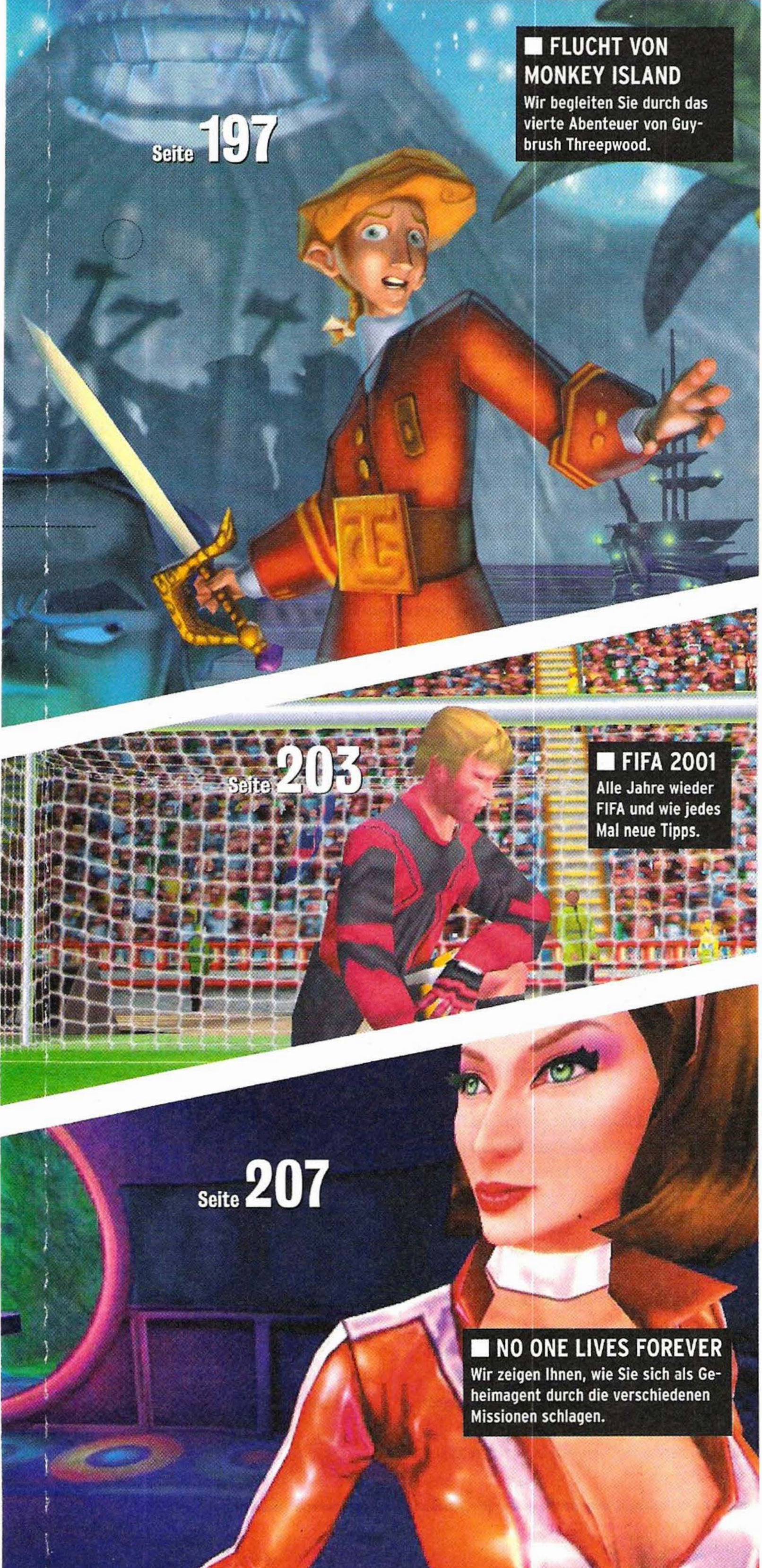
Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 PG 26

Tipps & Tricks



Egal ob Rollenspiel, Adventure, Sport, Strategie oder Action: Diesen Monat ist wirklich für jeden etwas dabei. Wir wünschen viele spannende und erfolgreiche Spielstunden vor dem Weihnachtsfest. Bis zum nächsten Jahr!

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000, 11/2000
Anstoss 2 Gold	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Anstoss 3	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Baldur's Gate 2	Allgemeine Spieletipps	11/2000 - 1/2001
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Spieletipps	12/99
Civilization: Call to Power	Allgemeine Spieletipps	7/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	6/99
Cultures	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Daikatana	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Dark Project 2 - The Metal Age	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Dark Reign 2	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Spieletipps	5/2000
Deus Ex	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000 bis 11/2000
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Spieletipps	12/99
Die Sims	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Die Völker	Komplettlösung	7/99, 8/99
Discworld Noir	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99 bis 2/2000
Euro 2000	Allgemeine Spieletipps	7/2000
F1 2000	Allgemeine Spieletipps	6/2000
FIFA 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
FIFA 2001	Allgemeine Spieletipps	1/2001
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/2001
Freespace 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Ground Control	Allgemeine Spieletipps	8/2000
GTA 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life: Opposing Force	Komplettlösung	3/2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Allgemeine Spieletipps	12/2000
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	2/2000
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spieletipps	7/99, 8/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	6/99
MDK 2	Komplettlösung	8/2000
Messiah	Komplettlösung	7/2000
Moorhuhn 2	Komplettlösung	11/2000
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
Need for Speed: Porsche	Allgemeine Spieletipps	6/2000
Need for Speed: Porsche	Streckenkarten	7/2000
NHL 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
NHL 2001	Allgemeine Spieletipps	12/2000
No one lives forever	Allgemeine Spieletipps	1/2001
Nox	Komplettlösung	4/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pharao	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Planescape Torment	Allgemeine Spieletipps	4/2000
Play the Games Vol. 3	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Quake 3 Arena	Allgemeine Spieletipps	9/99
Rogue Spear	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
SimCity 3000: Deutschland	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Silver	Komplettlösung	7/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Star Trek Armada	Allgemeine Spieletipps	7/2000
Star Trek Voyager: Elite Force	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spieletipps	9/99
Sudden Strike	Allgemeine Spieletipps	11/2000
Superbike World Championship	Allgemeine Spieletipps	5/99
SWAT 3: Close Quarter Battles	Allgemeine Spieletipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
UnrealEd 2.0	Allgemeine Tipps	11/2000
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/2000, 9/2000
Wheel of Time	Allgemeine Spieletipps	2/2000
Wizzards & Warriors	Allgemeine Spieletipps	12/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99
Zeus	Allgemeine Spieletipps	1/2001

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise:

DAS WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbst gebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Augabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

Flucht von Monkey Island

Das Warten hat ein Ende. Guybrush Threepwood treibt erneut sein Unwesen in den Weiten der Karibik.

Wichtige Hinweise:

Alte Adventure-Veteranen kennen sich aus. Aber da sich nach der langen Durststrecke durchaus auch Ersttäter an Monkey Island versuchen werden, einige Worte vorweg:

Verderben Sie sich nicht den Spielspaß! Wer strikt nach unserer Lösung vorgeht, wird das Spiel in kürzester Zeit und mit minimalem Unterhaltungswert beenden. Schauen Sie nur dann in diese Lösung, wenn Sie wirklich festhängen und partout nicht weiterwissen. Die dazu nötige Portion Selbstdisziplin müssen Sie schon selber mitbringen. Um es Ihnen etwas leichter zu machen, geben wir zunächst Tipps, ohne gleich alles zu verraten.

Wie spielt man ein Adventure?

Sprechen Sie mit jeder Person ausführlich. In den meisten Fällen sind wertvolle Hinweise in den Dialogen versteckt.

Machen Sie sich Notizen! Details, die auf den ersten Blick unwichtig erscheinen, können später enorm wichtig sein.

Nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Sobald Sie einen neuen Gegenstand haben, schauen Sie sich diesen im Inventar nochmals an.

Wenn Sie feststecken, wiederholen Sie Dialoge und lassen Sie Ihre Fantasie spielen. Die Rätsel sind fast alle mit gesundem Menschenverstand zu lösen. Oft müssen Sie eine Passage öfter probieren, um eine Regelmäßigkeit festzustellen.

Wenn alles nichts hilft, schauen Sie in diese Lösung.

Auf dem Piratenschiff

Ich bin gefesselt ... was soll ich hier nur tun?

1. Tipp: Schauen Sie sich gut um. Es drängt sich förmlich auf: Nur ein Objekt ist auch nur ansatzweise in Ihrer Reichweite. Tipp: Guybrush ist ein hervorragender Fußballer.

2. Tipp: Pfanne umstoßen, Kohlenstück aufnehmen, drehen und auf die geladene Kanone schießen!

Erster Akt: Das Katapult

Wie stoppe ich das Katapult?

1. Tipp: Folgende Tipps gibt Ihnen der Schütze im Dialog: Er darf sich seine Essenspausen frei einteilen und eigentlich kann er nur gezielt auf den merkwürdigen Kaktus schießen.

2. Tipp: Wäre der Kanonier abgelenkt, könnten Sie das Zielsystem des Katapults manipulieren. Daraufhin würde der Schütze den Kaktus anvisieren. Schauen Sie sich das Gewächs gut an: Erinnert es in seiner Form nicht an etwas? Ach ja: Der Kanonier hat nichts zu essen. Waren Sie schon in der Bar und am Hafen?

3. Tipp: In der SCUMM-Bar die Dartspieler dazu bringen, auf den Ballon zu werfen. Brezeln einstecken. Fahrradschlauch vom Hafen am Kaktus anbringen. Brezeln dem Kanonier anbieten und das Katapult manipulieren.

Fahrt nach Lucre Island

Die Zicke am Hafen will mir kein Schiff geben.

1. Tipp: Sie strahlen einfach zu wenig Autorität aus! Verschaffen Sie sich bei der Beamtin Respekt!

2. Tipp: Ihre Gattin ist schließlich Gouverneurin! Bitten Sie Elaine um Hilfe.

Ich habe Carla und Otis gefunden, aber sie wollen meiner Crew nicht beitreten!

1. Tipp: Bieten Sie den beiden einen Job an.

2. Tipp: Regierungsjobs gibt es normalerweise im Regierungssitz.

3. Tipp: Carla und Otis wollen einen „lauen" Regierungsjob. Den nötigen Vertrag finden Sie in Elaines Haus an der Kommode neben dem Porzellan. Unterschreiben lassen und fertig.

Wie schlage ich Herrn Käse?

Sie müssen stets eine Antwort auf die Beleidigung finden, die diese noch übertrifft. Viele der Satzpaare reimen sich – aber es kommt primär auf den Inhalt an. Ihre Antwort muss zu der Beleidigung passen und diese entkräften (siehe Liste am Ende der Lösung).



SCHIFF AHOI Um nach Lucre Island zu kommen, brauchen Sie ein Schiff und die nötige Besatzung.

Lucre Island

Hilfe: Ich bin im Tresorraum gefangen.

1. Tipp: Schauen Sie sich um! Sammeln Sie alles ein und erinnern Sie sich an Ihren Physikunterricht in der Schule.

2. Tipp: Vergessen Sie nicht, einen Blick in die Nummerntruhe zu werfen!

3. Tipp: Was passiert, wenn man Schwämme nass macht?

4. Tipp: Mit Schwert einen Spalt in die Tür machen. Schwämme hineinstoßen und mit dem Grog aus der Truhe übergießen.

Schauen Sie sich auf Lucre Island um.. Sprechen Sie mit jedem und sammeln Sie Gegenstände ein. Machen Sie sich dann an die drei Aufgaben, um Ihre Unschuld zu beweisen.

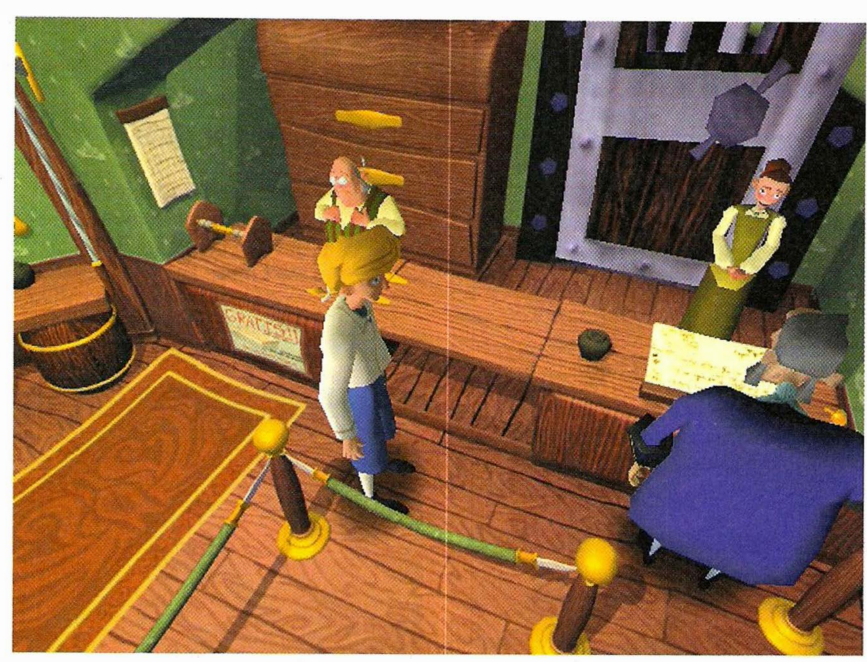
Das Beweisstück

Wie komme ich in die Bank?

1. Tipp: Da man Sie nicht durch die Tür lässt, müssen Sie einen anderen Eingang finden.

2. Tipp: Untersuchen Sie Fenster und Gullydeckel.

3. Tipp: Die Namen auf dem Gullydeckel sollten Sie schon einmal gehört haben.



NACHLASSVERWALTUNG Erinnern Sie sich stets daran, was Elaine Ihnen aufgetragen hat. In der Bank begegnen Sie zum ersten Mal dem Australier Mandrill. Beobachten Sie seine Reaktionen genau.

Ich finde in der Bank keine Beweise!

1. Tipp: Bringen Sie im wahrsten Sinne des Wortes „Licht ins Dunkel".

2. Tipp: Im Lichtkegel einer der Lampen sehen Sie einen Schatten! Untersuchen Sie ihn!

Der wahre Täter!

Wie komme ich hinter die Identität des wahren Räubers?

1. Tipp: In den Gesprächen mit den Inselbewohnern sollten Sie bereits herausgefunden haben, dass es sich bei dem Täter um einen notorischen Dieb namens Pegnose Pete handeln muss.

2. Tipp: Pete trägt eine künstliche Nase. Diese kann man ausschließlich im Prothesenladen kaufen. Leider ist Deadeye Dave blind. Er hat aber eine feine, leider jedoch verstopfte Nase.

3. Tipp: Das Taschentuch aus der Bank trägt die Initialen P.P. Versuchen Sie, den Geruch des Tuches zu verstärken, damit Deadeye Dave seinen Kunden am Geruch erkennt.

4. Tipp: Gehen Sie zu Deadeye Dave im Prothesengeschäft. Fragen Sie nach kostenlosen Artikeln. Die Namen auf dem Deckel müssen in die Geschichte eingeflochten werden. Die künstliche Haut ergibt mit dem Gully ein Trampolin!

Wie schaffe ich es, dass Deadeye Dave den Geruch erkennt?

1. Tipp: Sie müssen den Geruch des Taschentuchs imitieren. Waren Sie schon bei Hugo, dem Parfümverkäufer?

2. Tipp: Bei Hugo können Sie einen leeren Zerstäuber ergattern. Jetzt müssen Sie die nötigen Zutaten finden, um den Geruch von Pete hinzubekommen.

3. Tipp: Pete wohnt im Sumpf. Das Taschentuch riecht nach geräuchertem Fisch und Blumen.

4. Tipp: Füllen Sie folgende Zutaten in den Zerstäuber: Wasser aus der Pfütze am Sumpf, Holzspäne aus dem Stockladen, die Blume von Mandrills Haus und einen kostenlosen Köder aus dem Köderladen. Besprühen Sie nun Deadeye Dave mit dem Duft.

Wie komme ich an die Kundenkartei von Pegnose Pete?

1. Tipp: Finden Sie heraus, wie das File-Retrieval-System funktioniert. Probieren Sie herum. Fällt Ihnen etwas auf?

2. Tipp: Der Kundenname ist bei jedem Spiel anders, aber er besteht immer aus Vor-, Mittel- und Nachname.

3. Tipp: Das erste Rad steuert den Anfangsbuchstaben des Vornamens, das zweite den des Mittelnamens und das dritte den des Nachnamens. Die Symbole stehen jeweils für einen Teil des Alphabetes. Der Hase sorgt für die ersten Buchstaben, die Palme für die nächsten usw. Hat Ihnen Deadeye Dave nun zum Beispiel gesagt, dass Ihr Duft wie „Bob Z. Zeetop" riecht, müssen Sie die Kombination Hase, Banane, Banane einstellen.

Okay ... Pete ist im Sumpf, aber wie benutze ich die Wegbeschreibung?

1. Tipp: Auf dem Zettel finden Sie Himmelsrichtungen und Uhrzeiten.

2. Tipp: Sie brauchen eine Uhr, um sich im Sumpf zurechtzufinden.

3. Tipp: Die Uhr müssen Sie den beiden Schachspielern am Dock abluchsen.

4. Tipp: Fangen Sie mit dem dicken Spieler an. Sobald er während eines Gesprächs gerade einen Zug macht, können Sie ihn ablenken. Er lässt die Figur fallen. Der dünne Spieler ist nicht ohne weiteres abzulenken. Sprechen Sie also nochmals mit dem dicken Spieler. Er sagt Ihnen, dass sein Gegner auf Brittany aus der Bank steht. Jetzt lässt sich auch der dünne Spieler bei seinem Zug ablenken. Wenn sich beide streiten, können Sie die Uhr nehmen.

5. Tipp: Stellen Sie die Uhr auf das Floß im Sumpf. In jedem Abschnitt des Sumpfes ändert sich die Uhrzeit. Diese finden Sie auf dem Zettel wieder, zusammen mit der Himmelsrichtung, in die Sie fahren müssen.

Hilfe! Wie geht es am Tor im Sumpf weiter?

1. Tipp: Nein, es ist keine optische Täuschung. Sie begegnen sich selber in der Zukunft. Achten Sie darauf, das Raum-Zeit-Kontinuum nicht durcheinander zu bringen.



ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT Maßen Sie sich bloß nicht an, in den Ablauf der Zeit zu pfuschen!

2. Tipp: Passen Sie gut auf, was sich beim ersten Treffen abspielt!

3. Tipp: Notieren Sie genau den Verlauf der ersten Begegnung. Was wird gesagt und welche Gegenstände werden ausgetauscht? Bei der zweiten Begegnung müssen Sie einfach das Gespräch samt Austausch von Gegenständen in exakt der gleichen Reihenfolge von der anderen Seite her spielen.

Wie fange ich Pegnose Pete?

1. Tipp: Sie müssen den Schuft aus seinem Haus locken. Erinnern Sie sich an die Geschichte, wie Pete seine Nase verlor!

2. Tipp: Vor dem Haus steht ein Käfig. Wenn Pete herausläuft, müsste man ihn irgendwie zu Fall bringen.

3. Tipp: Hühnerschmalz (Gefängnis) auf die Fußmatte schmieren und Ente durch das Fenster werfen.

Die Beute

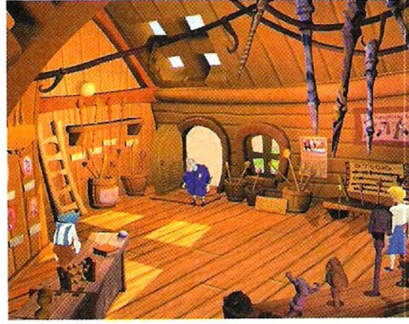
Wo soll ich nach der Beute suchen?

1. Tipp: Petes Auftraggeber kennt das Versteck. Sprechen Sie ihn auf die Beute an.

2. Tipp: Irgendwie stinken die ausgestopften Tiere in seiner Villa – sorgen Sie für Abhilfe.

3. Tipp: Mandrill nimmt stets einen Spazierstock mit. Versuchen Sie, den Stock so zu manipulieren, dass er eine Spur hinterlässt.

4. Tipp: Sprühen Sie eines der ausgestopften Tiere mit dem Parfüm von Hugo ein. Jetzt steht Mandrills Stock zur Reparatur im Stock-Laden.



GEHHILFEN Der bösartige Mandrill ist der einzige Kunde des Stockladens. Nutzen Sie das aus.

Wie komme ich an die Termiten ran?

1. Tipp: Sie brauchen ein hochwertiges Holz, um die Tierchen anzulocken.

2. Tipp: Schauen Sie sich im Prothesengeschäft um.

3. Tipp: Deadeye Dave hört es, wenn Sie sich an den Waren zu schaffen machen. Lenken Sie ihn akustisch ab.

4. Tipp: Musikbox mit Dave benutzen und dann schnell aus dem Korb den roten Holzarm stibitzen. Mit dem Arm können Sie die Termiten klauen. Bringen Sie die Termiten am Spazierstock an. Jetzt können Sie erneut Mandrill auf die Beute ansprechen und ihm zu dem Versteck folgen.



Ich bin am Versteck. Was nun?

1. Tipp: Schauen Sie sich um. Hinter den Bäumen!

2. Tipp: Guybrush kann ewig lang die Luft anhalten. Tauchen Sie ab!

3. Tipp: Hinter den Bäumen finden Sie den Geheimeingang zum Ausstellungsraum. Drücken Sie auf den Knopf. Tauchen Sie im tiefen Wasser ab.



Hilfe! Ich sehe nichts!

1. Tipp: Locken Sie die leuchtenden Fische an. So bringen Sie Licht ins Dunkel.

2. Tipp: Köder bleiben in ScupperWare-Dosen länger frisch. Legen Sie den Köder in die Dose aus der Bank.



BEWEISLAST Pegnose Pete ist gefangen, doch ohne die Beute kann er nicht überführt werden.

3. Tipp: Einen Köder in die Dose legen. Unter Wasser die Dose öffnen. Schatz und Schraube mitnehmen und beides dem Inspektor zeigen.

F

Zweiter Akt

Wo finde ich die Voodoo-Dame?

1. Tipp: Gehen Sie in den Voodoo-Laden. Die „Bedienung" kommt erst auf einen „Fingerzeig".

2. Tipp: Sie müssen am Finger des Tisches ziehen.

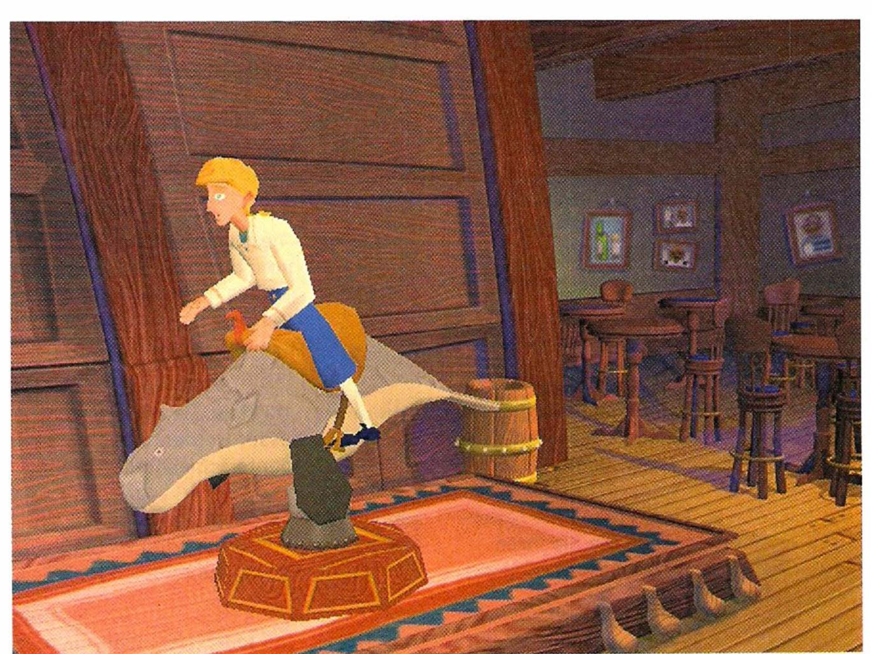
Wo finde ich das „blaue" Geschenk?

1. Tipp: Suchen Sie alte Freunde auf.

2. Tipp: Besuchen Sie Meathook. Er erzählt Ihnen von einem Bild, das er einst als Geschenk gemalt hat. Jetzt gilt es, das übermalte Bild zu finden. Es hängt in der ehemaligen SCUMM-Bar.

Wie komme ich an das Bild ran?

1. Tipp: Wenn Sie das Wachs vom Bild herunter-



GUYBRUSH IM RODEO-FIEBER Wenn das nicht an die Westernwoche im Big-Brother-Haus erinnert. Nur wenn Sie dafür sorgen können, dass Guybrush den wilden Ritt besteht, kommen Sie weiter.

bekommen, ist es im Prinzip für seinen Besitzer wertlos.

2. Tipp: Nehmen Sie erst mal Platz und bestellen Sie sich eine warme Mahlzeit.

3. Tipp: Das brennende Boot erhitzt das Bild nicht genug, wenn es nur vorbeifährt.

4. Tipp: Benutzen Sie den Pinsel, um den Mechanismus zu blockieren. Jetzt müssen Sie noch in die Küche und den Grog in den Kessel schütten.

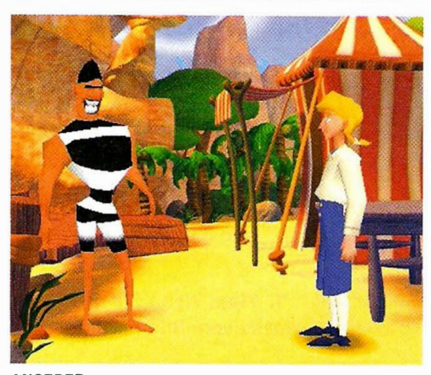
Was stelle ich jetzt mitdem ganzen Krempel an?

1. Tipp: Wo haben Sie eine Frau mit Ohrlöchern, jedoch ohne Ohrringe gesehen?

2. Tipp: Die Dame wirkt auf den ersten Blick sehr leblos.

3. Tipp: Benutzen Sie die vier Hochzeitsgeschenke mit der Galionsfigur.

Jambalaya Island



ANGEBER Marco prahlt zwar herum, ist aber mit seinen eigenen Waffen zu schlagen.

Suchen Sie die Insel ab. Denken Sie stets daran, dass Sie auf der Suche nach den Teilen für die ultimative Beleidigung sind. Zeigen Sie jeder Person das Bild, um Hinweise zu erhalten. Untersuchen Sie auch das Nachbar-Atoll (Ruderboot benutzen!).

Die goldene Statue

Kann ich die Statue nicht einfach stehlen?

1. Tipp: Sie müssen den Weltmeister im Plankenspringen schlagen. Diebstahl funktioniert hier nicht.

2. Tipp: Fragen Sie Experten danach, wie Sie Ihren Sprung verbessern können.

3. Tipp: Hippie-Richter: Erklärt, wie Sie Marco imitieren. Alter Richter: Sie müssen „aerodynamischer" werden.



RICHTERSPRUCH Die drei Punktrichter bewerten jeden Sprung. Um Ihre Stilnoten zu verbessern, sollten Sie herausfinden, worauf die einzelnen Juroren besonderen Wert legen.

Ich muss stromlinienförmiger werden!

1. Tipp: Setzen Sie sich etwas Spitzes auf den Kopf! Ihre Piratenbirne ist sonst einfach zu rund.

2. Tipp: Waren Sie schon in der Schule auf dem Atoll?

3. Tipp: Sie sind ein furchterregender Pirat. Glauben Sie wirklich, dass eine Umerziehung sinnvoll ist?

4. Tipp: Fallen Sie mit Pauken und Trompeten durch die Prüfung, um an die Narrenkappe zu kommen.

Wie bringe ich den Griesgram dazu, mir auch gute Noten zu geben?

1. Tipp: Fragen Sie ihn doch mal. Er ist bestechlich!

2. Tipp: Waren Sie bei Stan? Man sollte sich über Angebote immer informieren.

3. Tipp: Erpressen Sie den Richter. Er ist in der Broschüre mit einer Blondine abgebildet, obwohl er lang und breit von seiner rothaarigen Frau berichtet.

Ich bekomme von jedem Richter eine 10, aber beim Stechen schlägt mich Marco trotzdem.

1. Tipp: Sie können nicht besser werden. Aber Marco könnte schlechter werden.

2. Tipp: Marco erzielt seinen Vorteil beim zweiten Sprung durch das Babyöl.

3. Tipp: Benutzen Sie den gekauten Bagel (Kaffee-Laden) vor dem Wettkampf mit dem Öl.

Der silberne Affenkopf!

Wie soll ich an den Kopf kommen?

1. Tipp: Die Tassen aus dem Restaurant sehen aus wie ein silberner Affenkopf!

2. Tipp: Sie können in der Micro-Groggery einen Gutschein gewinnen.

3. Tipp: Touristen sollten sich vor Taschendieben in Acht nehmen!

4. Tipp: Um an den Becher zu kommen, müssen Sie ein Imitat anfertigen!

5. Tipp: Kaffee-Laden: Becher von Touristin stehlen. Micro-Groggery: Leim (Stan) mit Sattel benutzen und Gutschein gewinnen. Gutschein einlösen. Lassen Sie eine Karikatur von sich samt Becher anfertigen. Karikatur auf den gestohlenen Becher kleben und gegen das Original tauschen.

Der bronzene Piratenhut

Wie komme ich an das letzte Teil?

1. Tipp: Fachsimpeln Sie mit Touristen über die Sehenswürdigkeiten.

2. Tipp: Suchen Sie lebende Verwandte von einstigen Helden der Insel auf.

3. Tipp: Mit dem Touristen über die Piratenstatue sprechen. Jumbeaux Lafeet auf dem Atoll besuchen.



FÄLSCHUNGSSICHER? Im Planet Threepwood bekommen Sie dank Gutschein einen tollen Affenkopf-Becher. Leider dürfen Sie das Prachtstück nicht mitnehmen. Ein Imitat müsste jedoch weiterhelfen.

Wie soll ich den Hut finden?

1. Tipp: Nutzen Sie die Papageien von Jumbeaux LaFeet.

2. Tipp: Sie brauchen ein Papageien-Lockmittel.

3. Tipp: Sorgen Sie doch mal in der Schule für Furore, um sich die Kiste anzuschauen.

Ich habe die Papageien. Aber ich weiß nicht, welcher welcher ist!

1. Tipp: Da die Viecher nach jeder Frage fortfliegen, müssen Sie einen Weg finden, die beiden auseinander zu halten.

2. Tipp: Vielleicht können Sie eine vorübergehende Verhaltensänderung herbeiführen. Prost!

3. Tipp: Geben Sie einem der Vögel den schwachen Grog. Finden Sie mit einer Frage heraus, welcher die Wahrheit sagt, und finden Sie den richtigen Felsen.

Ich kann den Felsen nicht bewegen!

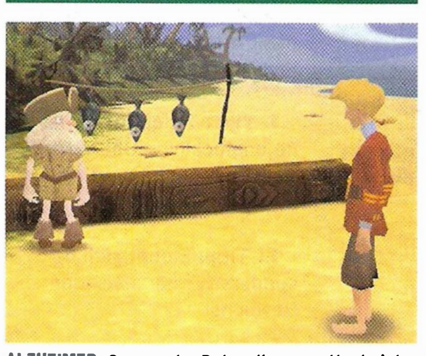
1. Tipp: Die Felsen können unmöglich von Menschenhand bewegt werden.

2. Tipp: Der verrückte Admiral schießt, wenn er mehr als zwei Piraten erspäht!

3. Tipp: Die Atoll-Bewohner zeigen sich nie zu dritt. Aber der Admiral ist so verrückt, dass er auf alles schießt, was wie ein Pirat aussieht.

4. Tipp: Sie brauchen die beiden Puppen. Zeigen Sie dem Puppenspieler das Bild der ultimativen Beleidigung. Wenn Sie mit den Puppen am Fels herumspielen, schießt der Admiral.

Dritter Akt



ALZHEIMER So manche Behandlungsmethode ist recht ruppig. Aber: Wer heilt, hat recht.

Herman ist keine große Hilfe! Er erinnert sich an nichts!

1. Tipp: Fragen Sie ihn danach, was das Letzte ist, an das er sich erinnern kann.

2. Tipp: Hören Sie genau hin! Hängematte, Kopfschmerzen!

3. Tipp: Werfen Sie Herman die Kokosnuss an den Kopf! Jetzt wissen Sie, was Sie als Nächstes finden müssen.

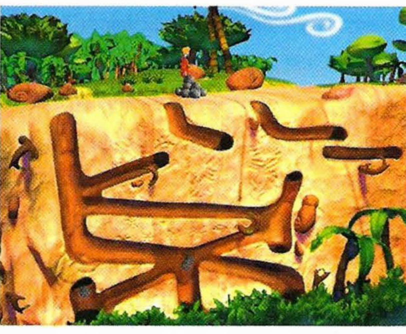
Wie komme ich an die Milchflasche?

1. Tipp: Machen Sie eine „heiße" Fahrt.

2. Tipp: Auf Monkey Island gibt es einen sehr vielseitigen Gegenstand. Alles Unerreichbare kann damit „gepflückt" werden.

3. Tipp: Manövrieren Sie bei der Lavafahrt so, dass Sie am Felsen mit der Milchflasche rechts vorbeifahren. Sie müssen dazu als Erstes gegen den Stamm oben links fahren. Wählen Sie vorher den Bananenpflücker (Schlucht) aus und benutzen Sie ihn im richtigen Moment.

F



MURMELBAHN Hier kommen Sie nur mit dem richtigen Timing weiter. Achten Sie auf Hinweise.

Was hat es mit dem Röhren-Rätsel auf sich?

1. Tipp: Sie kriegen keine Kugel ohne weiteres durch den mittleren Ausgang.

2. Tipp: Timing ist gefragt. Achten Sie auf Indikatoren für den rechten Zeitpunkt!

3. Tipp: Die Kugeln müssen sich treffen, um sich gegenseitig abzulenken.

4. Tipp: Die Wurzeln signalisieren, wann die nächste Kugel geworfen werden muss. Reihenfolge: rechts, Mitte, links, links. Jetzt kommen Sie durch eine Fahrt im Lavastrom auf die andere Inselseite. Die Palme sorgt für den Rückweg!

Wie komme ich an das Akkordeon?

1. Tipp: Der musikalische Affe bräuchte einen Ersatz, um das Akkordeon herzugeben.

2. Tipp: Überlegen Sie mal: Was ist das typische Affeninstrument?

3. Tipp: Kathedrale! Nach oben schauen!

4. Tipp: Schilde mit Bananenpflücker holen und vor dem Affen benutzen.

Wie lerne ich die hohe Kunst des Monkey Kombat?

chen Gegner auf der Lichtung gewinnen, können Sie gegen Jojo antreten.

Beleidigungsarmdrücken

Wenn Sie den Wettkampf mit Herrn Käse möglichst schnell hinter sich bringen wollen, finden Sie hier die richtigen Kombinationen der Beleidigungen. Den späteren Beleidigungs-Schwertkampf gegen Mandrill können Sie übrigens nicht gewinnen!

Frage	Antwort
Ungh ... Memmen wie dich vernasch' ich zum Frühstück!	Grrr ... dann ist alles klar, Du bist deshalb so dick!
Ich habe Muskeln an Stellen, von denen du nichts ahnst.	Aagh! Zu schade, das keiner davon in deinen Armen ist.
Gib auf, oder ich zerquetsch' dich wie eine lästige Mücke.	Ungh, wenn ich mit dir fertig bin, brauchst du eine Krücke!
Meine Großmutter hat mehr Kraft als du Wicht.	Ungh ... Dafür habe ich in der Hand nicht die Gicht.
Nach diesem Spiel trägst du deinen Arm im Gips.	Aagh! Das sind große Worte für einen Kerl ohne Grips!
Aargh ... Ich zerreiß deine Hand in Millionen Fetzen.	Grrrgh! Ich wusste gar nicht, dass du so weit zählen kannst.
Aaargh ... Hey, schau mal da drüben!	Ungh! Ja, ja, ich weiß, ein dreiköpfiger Affe!
Aargh ... Ich werde deine Knochen zu Brei zermalmen.	Aagh! Ich werde mich wehren, bis die Griffel dir qualmen.
Ich kenne Läuse mit stärkeren Muskeln.	Aagh! Behalt sie für dich, sonst bekomme ich noch Pusteln.
Alle Welt fürchtet die Kraft meiner Faust.	Ungh ... Wobei mir vor allem vor deinem Atem graust.
Ungh ... Gibt es auf dieser Welt eine größerer Memme als dich?	Ungh! Sie sitzt mir gegenüber, also was fragst du mich!
Ungh ... Du bist das hässlichste Wesen, das ich jemals sah ... grr.	Ungh. Mit Ausnahme von deiner Frau, so viel ist klar.
Ungh ... Viele Menschen sagen, meine Kraft ist unglaublich.	Ungh! Unglaublich erbärmlich, das sag ab jetzt ich!
Ungh ... Ich hab' mit diesem Arm schon Kraken bezwungen.	Ungh! Und Babys wohl auch, na, der Witz ist gelungen.
Ungh, ha ... Sehe ich da Spuren der Angst in deinem Gesicht.	Ungh! Ha, ha! Das ist ein Lachen, du schwächlicher Wicht! Aargh!

Halten Sie sich einfach an das, was Ihnen Jojo sagt. Die Kombinationen sind bei jedem Spiel anders. Machen Sie sich eine Liste, in der Sie aufschreiben, wie Sie von jeder der fünf Positionen in die vier anderen wechseln. Sie müssen sich auch notieren, welche Stellung gegen welchen andere Stellung gewinnt. Ohne Fleiß kein Preis. Stellen Sie sich auf der Lichtung diversen Kämpfen, um alle Kombinationen herauszufinden. Wenn Sie in jedem Kampf immer ein Remis erzwingen, indem Sie auf die gleiche Stellung wie Ihr Gegner wechseln, kommen Sie relativ schnell an die nötigen Kombinationen. Erst wenn Sie gegen die schwa-

Was hat es mit dem Affenkopf auf sich?

1. Tipp: Erinnert Sie der Kopf nicht an etwas? Er ist silbern! Einen Hut haben Sie auch!

2. Tipp: Schauen Sie mal in die Nase. Was benutzt man auf Monkey Island, um an unerreichbare Dinge zu kommen?

Wie kommt Druck auf den Boiler?

1. Tipp: Schauen Sie sich in der Mine um.

2. Tipp: Timmy folgt Ihnen jeweils einen Bildschirm weit, wenn Sie ihm eine Banane geben.

3. Tipp: Sie können den Schalter am Ende der Mine nicht erreichen. Sie sind einfach zu groß!

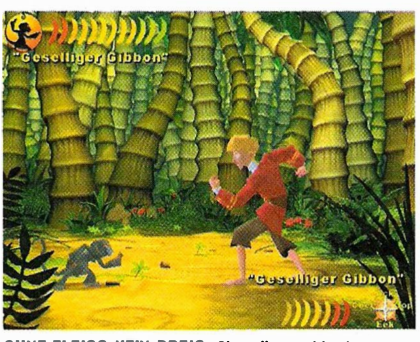
Was soll ich mit dem Tangpflücker?

1. Tipp: Tangpflücker ist eine unglückliche Übersetzung. Es ist ein Gerät, um Unkraut zu entfernen.

2. Tipp: Eignet sich besonders für hartnäckigen Bewuchs!

Die Flucht

rein; Luke zu. Eingeschlossenen Timmy mit Banane am Portal locken. Siegel von Herman (nachdem er seine Erinnerung zurück hat) im Kopf in die Spalte einsetzen und auf nach Mêlée Island.



OHNE FLEISS KEIN PREIS Sie müssen Monkey Kombat von Grund auf lernen, um zu gewinnen.

Bananen: Dreimal mit Bananenpflücker benutzen. Affenkopf: Bananenpflücker mit Nase des Affen benutzen. Hut von Jojo mit Kopf des Affen benutzen. Mine: Timmy anlocken; Luke öffnen; Banane

AKT III + Das Ende!

Wie komme ich auf den Turm?

1. Tipp: Sie sind ein Affe! Es gibt nur eine Möglichkeit.

2. Tipp: Wirklich große Planke mit kleinem Turm benutzen und nach oben springen.

Wie besiege ich LeChuck im Monkey Kombat?

1. Tipp: Denken Sie um. Erinnern Sie sich an den Tipp, den Ihnen Jojo gab.

2. Tipp: Sie können den Kampf nicht auf gewöhnliche Weise gewinnen.

3. Tipp: Immer wenn Sie dran sind, müssen Sie ein Remis erzwingen. Nach drei Mal gibt LeChuck auf!

Wenn Sie den steinernen LeChuck besiegt haben, können Sie sich genüsslich den Abspann anschauen. Letzter Tipp: Brechen Sie die Credits NICHT ab! Sie könnten etwas verpassen.

Florian Weidhase

FIFA 2001

Wie jedes Jahr schickt Sie EA Sports auf den Rasen, um virtuelle Bälle zu kicken. Wir helfen beim Umstieg.

Jedes Jahr die gleiche Frage: Was kann man denn nun an *FIFA* noch besser machen? Und wie jedes Jahr beantwortet EA Sports die Frage eindrucksvoll. Wir geben Tipps zum neuesten *FIFA*.



WIE IM ZIRKUS Viele Tore fallen aus Fallrückziehern. Doppelklicken Sie also, was das Zeug hält.



LOTTERIESPIEL Zielen Sie beim Elfmeter immer in die Ecken und schießen Sie halbhoch.

Ich bin Einsteiger, wie komme ich am besten ins Spiel hinein.

Ganz einfach: Picken Sie sich eine bärenstarke Mannschaft wie Lazio Rom oder Frankreich heraus und kicken Sie mit dieser Truppe in einem Freundschaftsspiel gegen ein echtes Luschenteam. Dafür empfehlen sich beispielsweise griechische Mannschaften oder Teams aus den Niederungen der schwedischen Liga. Auch alte Hasen sollten erst einmal ein Testspiel starten, denn das Spielfeld wurde deutlich vergrößert, der Spielaufbau ist deshalb ein anderer als bei *FIFA 2000*. Um alle Tricks Ihrer Kicker aus dem Eff-Eff zu beherrschen, sollten Sie ein Trainingsspiel gegen eine Mannschaft in Unterzahl starten. So haben Sie viel Platz auf dem Rasen.

Passkontrolle: Meine lieb gewonnenen Passstafetten aus FIFA 2000 funktionieren nicht mehr. Was tun?

Böse reingefallen, das „normale" Passspiel funktioniert nur noch in wirklich sicheren Situationen, d. h., wenn der Anspielradar grün zeigt. Alle anderen Pässe sind ab sofort hochgradig von „Abfangjägern" bedroht. Aber es ist auch hier Land in Sicht: Der neue Weg, um relativ sichere Pässe zu spielen, ist ein paradoxer: Sie müssen die Taste benutzen, die dem Mitspieler den Ball in den Fuß kickt. Dies ist fast immer von Erfolg gekrönt, außer wenn Sie einen wirklich unmöglichen Pass spielen wollen, d. h., wenn ein Gegner vor Ihnen steht.

Wann soll ich auf Abseits spielen und wann nicht?

Das Betätigen der Abseitstaste sollte Ihnen ins Blut übergehen. Durch das Herauslaufen Ihrer Spieler „verkleinern" Sie das Feld und minimieren so den Spielraum des Gegners. Immer, wenn der gegnerische Goalie den Ball hat, sollten Sie auf die Abseitstaste tippen, um die Spieler nach vorne zu bewegen. Ab der Mitte der gegnerischen Hälfte bringt dann der Druck auf die „Alle auf den ballführenden Spieler"-Taste zusätzlichen Druck. Achtung: Wenn Sie mit schwächeren Teams (Irland etc.) gegen die Cracks aus Italien, Brasilien, Frankreich und Co antreten, sollten Sie die Abseitsfalle fast gänzlich vergessen, da die gegnerischen Stürmer durch ihre überlegene Schnelligkeit eine Abseitsfalle im Handumdrehen zu einer Falle für Ihren Torwart werden lassen.

Was tue ich meinerseits gegen eine Abseitsfalle?

Wenn Sie bemerken, dass der Gegner mit Mann und Maus aus seiner Abwehr läuft, sollten Sie sofort jeden langen Pass vermeiden. Spielen Sie stattdessen „klein, klein", also viele Querpässe im Mittelfeld, bis sich der Gegner wieder ein wenig zurückzieht. Dann können Sie wieder zu Ihrer Ursprungstaktik mit langen Pässen übergehen. Eine weitere Möglichkeit, eine Abseitsfalle bloß zu stellen, ist, durch den Einsatz eines schnellen Stürmers Alleingänge zu probieren. Dafür müssen Sie aber wirklich jeden Gamepad-Trick auf Lager haben.

Jedes Jahr das Gleiche? Wie erziele ich möglichst viele Tore?

Die erfolgreichste Art, ein Tor zu erzielen, ist schlichtweg seit Jahren im Grundsatz die gleiche: Vollführen Sie einen Flügellauf, „biegen" Sie auf Höhe des fünf-Meter-raumes nach innen und schlagen Sie eine Flanke zum am Strafraum postierten Stürmer.

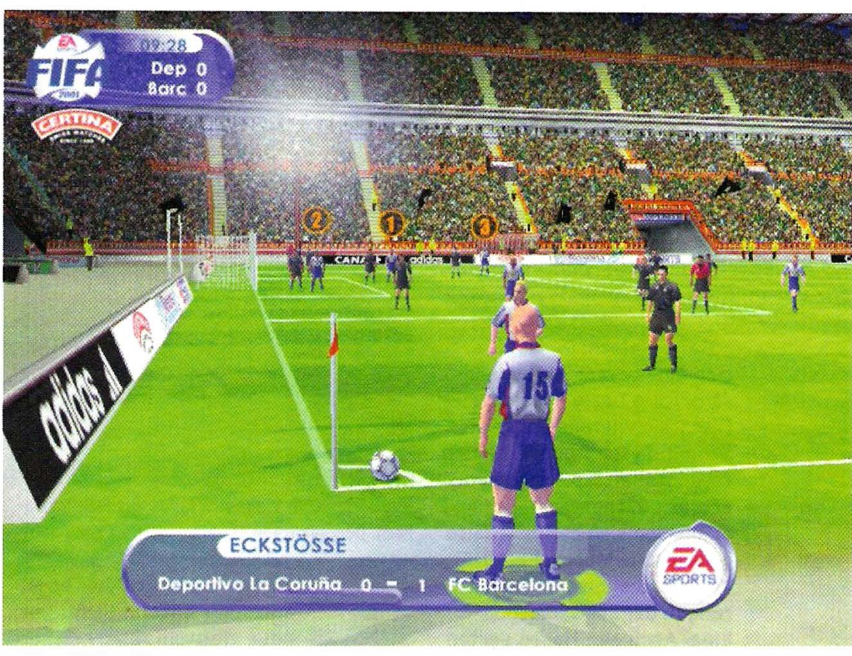


ZEMENT ANRÜHREN Stellen Sie immer einen zusätzlichen Spieler in die Mauer, wenn der Gegner zum Freistoß antritt. Vor allem in Spielen gegen Mannschaften wie Brasilien werden Sie es benötigen.

Das klappt seit Jahren immer wieder und lässt den Gegner verzweifeln. Trotzdem gibt es bei der Version *2001* einige Einschränkungen: Es ist schwieriger geworden, einen Flankenlauf zu starten, denn der Gegner ist Ihnen immer auf den Fersen. Sie müssen also mindestens einen Trick perfekt beherrschen, um auf dem Weg die Seitenlinie entlang den Verteidiger abzuschütteln. Sie können auch mit ins „Leere" geschlagenen Pässen auf den Flügeln einige Meter herausschlagen, die dazu reichen, bis zum Sechszehnmeterraum zu laufen und dort hineinzuflanken. Dann spielen Sie hoch rein und ... – die Abwehr klärt! Dies geschieht in *FIFA 2001* viel häufiger, weshalb es unerlässlich ist, einen bärenstarken Kopfballspieler als Mittelstürmer aufzustellen.

Welche Grundtaktik soll ich anwenden?

Als ideale Grundtaktik hat sich ein offensives 4-3-3 erwiesen. Stellen Sie einen der drei Mittelfeldspieler ein Stück zurück, so dass er als eine Art Libero vor der Abwehr agiert. In der Viererkette sollten die beiden Außenverteidiger mit Drang nach vorn eingestellt werden. Dies ist immer ratsam, wenn man mit einer Viererkette spielt. Stellen Sie Ihr Team weit nach vorn und lassen Sie die Spieler Kurzpässe kicken. Eine Raumdeckung ist einer Manndeckung vorzuziehen, wenn Sie laufstarke Spieler in Ihren Reihen haben. Ansonsten sollten Sie Mann gegen Mann agieren. Dafür benötigen Sie auf jeden Fall Spieler mit guten Tackling-Werten.



ALLER GUTEN DINGE Drei Varianten sind vorgeben, Sie sollten aber eigene Eckensituationen herausarbeiten. Spielen Sie auf den kurzen Pfosten oder an die Strafraumgrenze zur Direktannahme.

Wie sieht die zweite und dritte Variante aus?

Die zweite IGM-Variante sollte ein 5-4-1 sein, bei der sowohl Außenverteidiger, als auch Mittelfeldspieler über die Flanken gehen können, um so Konter herauszuspielen. Installieren Sie zudem einen Libero. Stellen Sie dabei Ihre Mannschaft nicht komplett in die eigene Hälfte zurück, sondern lassen Sie den Regler im ersten Viertel stehen. Variante drei ist seit zwei Jahren nicht mehr ganz so wichtig, da man nicht mehr vier Stürmer aufstellen kann und somit nicht wesentlich offensiver als 4-3-3 spielen kann. Probieren Sie als dritte Möglichkeit einmal ein 3-4-3 aus, bei der der Mittelstürmer nach vorne gestellt wird und die Mittelfeldspieler auch über die Außen gehen. Sie sollten aber trotz dieser Tipps immer darauf achten, was Ihre Mannschaft denn so kann. Es nützt nur wenig mit offensiv schwachen Spielern ein 4-3-3 zu spielen. Also: Immer einen Blick auf die Spielerwerte werfen und danach die eigene Strategie anpassen!

Das Feld ist jetzt viel größer, kann ich wirklich endlich mit einer echten Mauertaktik spielen?

Es geht auf jeden Fall besser und effektiver, als in den Vorjahren. Trotzdem bleibt die alte *FIFA*-Regel bestehen: Angriff ist die beste Verteidigung! Es schadet aber auf keinen Fall, einmal gegen eine sehr angriffsstarke Mannschaft wie Brasilien ein Freundschaftsspiel zu starten und sich nur in die eigene Abwehr zu stellen, um so Konter zu üben. Ein solches



DAS IDEALE TOR So funktioniert das ideale Fifa-Tor: Laufen Sie den Flügel entlang und Flanken Sie zum Mittelstürmer am Strafraum.



SCHLENKER ERWÜNSCHT Um einen Alleingang vor dem Tor erfolgreich abzuschließen, müssen Sie vor dem Goalie einen Schlenker zur Seite machen.

Spiel ist nicht sehr kräfteraubend, kann also auch eingesetzt werden, wenn Ihre Spieler schon ausgepowered sind und Sie in Führung liegen.

Auf welche Attribute bei den Spielerwerten muss ich besonders achten?

Defensivspieler sollten stark in Sachen Passen, Tackling, Geschwindigkeit und Fitness sein, um so dem Gegner den Ball abnehmen zu können. Mittelfeldspieler müssen auf jeden Fall einen tollen Passwert besitzen, auch die Ballkontrolle ist wichtig, schließlich sind sie es, die die Stürmer in Position bringen. Bei Angreifern müssen vor allem zwei Werte hoch angesiedelt sein: Schnelligkeit und Kopfballstärke.

Was ist die beste Standardsituation?

Ecken waren seit jeher ideale Möglichkeiten, Tore zu erzielen. Es ist auch in diesem Jahr – sieht man einmal von Elfmetern ab – die erfolgreichste. Bei Freistößen sollten Sie neben den drei vorgegebenen Laufwegen (die sie mehrmals im Training üben sollten), vor allem auch eigene Varianten ausprobieren, wie z. B. kurze Querpässe vor der Mauer oder weite Schläge nach außen. Nur so können Sie gegen menschliche Mitspieler bestehen. Spielen Sie unberechenbar! Bei Ecken hat es vor allem Variante 1 in sich. Diese stellt eine gute Tormöglichkeit dar. Eine andere, eigene Variante sollte sein, auf den kurzen Pfosten zu flanken. Sehr effektiv sind Bälle, die mit viel Effet direkt aufs Tor geschossen werden. Verwertbare Abpraller sind dabei keine Seltenheit.

Pass- oder Schusstaste – welche ist bei Alleingängen die Richtige?

Beides kann zu Toren führen, doch seien Sie gewarnt: Wenn auch nur ein Mitspieler in der Nähe steht, wird ein Druck auf die Passtaste zu einem Pass, statt zu einem Außenristschuss führen. Wenn Sie allein auf einen Goalie zulaufen, ist es ratsam, kurz bevor dieser auf Sie zuläuft, einen Schlenker zur Seite zu machen und dann mit der Schusstaste (nur kurz drücken!) abzuziehen. Laufen Sie nie gerade auf den Torwart zu!

Ein Tipp noch zu Angriffssituationen, in denen gleich mehrere Ihrer Spieler im Strafraum stehen: Schießen Sie nicht unbedingt aus allen Lagen auf das Tor, sondern denken Sie auch immer an den neben Ihnen postierten Spieler. Oft ist ein Querpass vor dem Tor einem Schuss aus spitzem Winkel vorzuziehen.

Wie soll ich im Abwehrbereich spielen?

Pressing macht die Räume eng, doch sobald der Gegner auf Ihre Hälfte zuläuft, sollten Sie schon den Befehl geben, dass zwei Spieler auf den ballführenden Mann gehen sollen. Bei der Manndeckung machen Sie so jedoch eine Anspielstation frei, also Vorsicht! Bei Freistößen sollten Sie immer auf einen Spieler umschalten, der nicht in der Mauer steht und ihn dann zu den anderen Spielern in die Mauer stellen. Postieren Sie bei Ecken Ihren Spieler an den kurzen Pfosten, wenn dort auch ein Gegner steht.



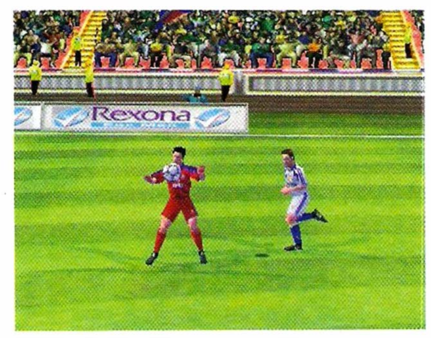
ALLE RAUS! Hier sehen Sie eine Abseitsfalle in Perfektion. Die Bayern rücken raus und lassen Leverkusens Stürmer im Abseits stehen. Abseitsfallen sind gegen schnelle Stürmer aber riskant.

Wie luchse ich dem Gegner den Ball ab?

Im Laufe der Jahre hat die *FIFA*-Reihe sich bemüht, das Grätschen derart gefährlich zu machen, dass man als Abwehrspieler mehr mit der Stochertaste agieren muss. Dies ist bei *FIFA 2001* beinahe zur Vollendung gekommen. Eine Grätsche beschwört die Gefahr eines Fouls herbei und außerdem steht ein grätschender Spieler nur sehr behäbig wieder auf. Grätschen sollten Sie also nur noch im Notfall und wenn, dann von der Seite. Gänzlich vergessen können Sie die Z-Taste (Sidewinder), mit der Sie eine brutale Attacke fabrizieren. Sollten Sie nicht die Fouls abgeschaltet haben, führt dies fast immer zu einem Platzverweis.

Soll ich den Goalie herauslaufen lassen?

Kommt ein Spieler allein auf Ihren Torwart zu, ist das Herauslaufen nicht sinnvoll, da fast immer der Stürmer den Torhüter „überlupft" und



PERFEKTE ANNAHME Reagieren Sie schon beim Ballflug, um das Leder sicher zu bekommen.



HACKE UND SPITZE Üben Sie Übersteiger und weitere Dribbling-Tricks ausgiebig im Training.



AUF IHN MIT GEBRÜLL Ersticken Sie Angriffe im Keim, indem Sie per Taste zwei Spieler auf den ballführenden Gegner zulaufen lassen.



IN DEN FREIEN RAUM Sieht blöd aus, ist aber effektiv. Carsten Jancker passt in den freien Raum und hechtet anschließend selbst hinterher.

so einen Treffer erzielt. Herauslaufen ist nur dann nötig, wenn Sie beispielsweise den Ball vor dem Aus retten wollen. Auch, wenn der Spieler erst kurz nach der Mittellinie auf Ihr Tor zuläuft und schon keine Abwehrspieler mehr da sind, können Sie herauslaufen. Je länger die Distanz zum Tor, desto unwahrscheinlicher, dass der Stürmer per Lob ins Gehäuse trifft.

Wie baue ich das Spiel am besten auf? Langer Abschlag oder kurzer Pass?

Um den Spielaufbau wirklich richtig in der Hand zu haben, sollten Sie kurze Abwürfe auf nah am eigenen Tor postierte Abwehrspieler machen und dann per gepflegtem Kurzpassspiel in Richtung Mittelkreis vordringen. Lange Abschläge des Torhüters sind nur dann zu empfehlen, wenn Sie a) zurückliegen und die Zeit drängt oder Sie b) sich aus der Umklammerung des Gegners befreien wollen, um durchzuatmen. Ab dem Mittelkreis sollten Sie dann Ihre Mittelfeldstars derart agieren lassen, dass die Flügelspieler eingesetzt werden. Das Spiel durch die Mitte bringt fast nie Zählbares ein.

Wer wird denn gleich Rot sehen? Schiri abchecken!

Die meisten *Fifa*-Spieler kicken mit variabler, zufälliger Schiedsrichterstrenge. Das ist spannender, da jedes Spiel anders verläuft. Checken Sie bereits in den Anfangsminuten eines Matches die Strenge des Schiedsrichters ab, indem Sie einige Grätschen anbringen (die normalen, nicht die harten). Wenn Sie merken, dass er nicht einmal mit der Pfeife zuckt und keinen Freistoß gibt, probieren Sie als Nächstes eine harte Grätsche. Klappt auch das ohne Einwand (bzw. lediglich mit einer gelben Karte), können Sie im gesamten Spiel ruhig härter zur Sache gehen. Wenn Sie im Saisonmodus- oder in Gruppenspielen agieren, sollten Sie alle Mittel ausprobieren, um gegen die Topteams auch mit Ihren Spitzenspielern antreten zu können. Handeln Sie sich also durch den Einsatz von harten Grätschen ruhig eine weitere gelbe Karte ein, um so eine Sperre Ihres besten Spielers in einem Match gegen ein schwachen Gegner absitzen zu können. Ist einer Ihrer besten Spieler gelb-rot-gefährdet, sollten Sie auf Grätschen ganz verzichten oder aber diesen Spieler durch einen von der Ersatzbank ersetzen, um nicht in Unterzahl zu geraten.

Gibt es die „Schwalben"-Taste gar nicht mehr? Wie schinde ich Elfmeter?

Gegenfrage: Haben Sie jemals mit der Schwalben-Taste einen Elfmeter herausgeschunden? Na also! Die Taste ist abgeschafft, aber Elfmeter zu schinden, ist trotzdem möglich. Wenn Sie wissen, dass der Schiri jeden Mist pfeift, können Sie durch kleine Dribblings im gefüllten Strafraum schon die eine oder andere Grätsche und damit den Elferpfiff herausfordern. Trotzdem sollte dies nur eine Notlösung sein, wenn die Schussposition einfach zu schlecht ist, denn ein gut platzierter Schuss ist immer besser.

Thorsten Seiffert



SCHÖNE FARBE, SCHIRI Wenn Sie die Taste Z drücken, fliegen Sie fast immer vom Platz. Auch Grätschen mit Taste A sind nicht mehr das beste Mittel, den Ball zu bekommen. Stochern Sie lieber!

No One Lives Forever

Wenn Sie schon immer einmal in Mr. Bonds Fußstapfen treten wollten, sind Sie bei diesem Spiel goldrichtig.

In diesem 3D-Shooter der besonderen Art kommen Sie nicht nur durch stupides Ballern ans Ziel. Wahre Meisterspione operieren möglichst verdeckt und ohne großes Aufsehen zu erregen. Wir verraten Ihnen, auf was Sie achten müssen, um dieses Ziel zu erreichen.

Spionage-Ausbildung

Wie sollte ich *No One Lives Forever* spielen?

Nehmen Sie sich Zeit, den Trainingslevel ausführlich auszuprobieren. Auch wenn Sie *No One Lives Forever* in klassischer 3D-Shooter-Manier spielen können (feuern, was das Zeug hält) - Das Spiel wird wesentlich reizvoller, wenn Sie versuchen, sich an den Gegnern unbemerkt vorbeizuschleichen und still und leise vorzugehen. Es gibt eine Unmenge versteckter Gegenstände (so genannte Intelligence Items) zu ergattern. Halten Sie die Augen offen und suchen Sie die Levels sorgfältig ab.

Woher weiß ich, wie viele Intelligence Items es in dem jeweiligen Abschnitt gibt?

In jeder so genannten Szene sind verschiedenen Spionagegegenstände wie Filmrollen und Geheimdokumente versteckt. Speichern Sie an einer beliebigen Stelle ab und bescheren Sie Ihrer Heldin ein gewaltsames Ende. In der nachfolgenden Missionsbesprechung können Sie ablesen, wie viele Intelligence Items Sie hätten finden können. Speichern Sie also fleißig ab. Da es für jeden Level viele verschiedene Lösungswege gibt, kann es Ihnen passieren, den Abschnitt zwar schon beendet, aber nur einen Teil der Spielumgebung erkundet zu haben. Dadurch können Ihnen etliche Gegenstände durch die Lappen gehen. Viele Spielstände helfen da weiter. Hinweis: Manche der Gegenstände werden zufällig verteilt. Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, kann sowohl die Art als auch der Fundort eines Intelligence Items variieren.

Wie bewege ich mich am besten durch die Levels?

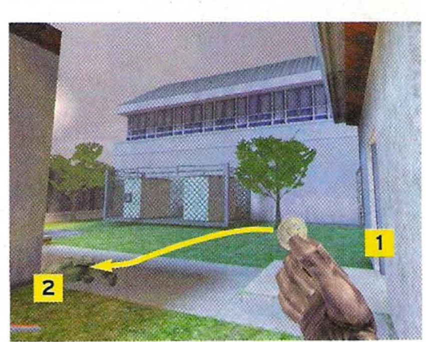
Es mag zwar auf Dauer anstrengend für Ihre Finger sein, aber es zahlt sich aus, Cate Archer grundsätzlich in der Hocke marschieren zu lassen. Vor allem in Gebäuden werden die Wachen dadurch viel später auf Sie aufmerksam. Schleichen Sie möglichst an Wänden und im Schatten entlang. Offene Flächen einfach zu durchqueren, endet meistens mit einem Alarm. Spähen Sie grundsätzlich um eine Ecke, um nicht blindlings den Gegnern in die Arme zu laufen. Lassen Sie vor allem auch Ihre Ohren „mitspielen". Sie können hören, aus welcher Richtung ein Gegner herankommt. Sehen Sie sich immer wieder nach hinten um. So vermeiden Sie böse Überraschungen aus dem Hinterhalt.

Was muss ich über die Gegner wissen?

Die KI der Gegner ist wirklich sehr clever. Da wird Alarm gegeben, Unterstützung eilt herbei und sogar Deckung wird konsequent ausgenutzt. Wir werden im Folgenden aus den ersten Missionen bestimmte Spielsituationen hervorheben und Ihnen einige Lösungsmöglichkeiten dazu anbieten. Dadurch sollten Sie lernen, Ihre Ausrüstung richtig einzusetzen und flexibel auf die vielen Spielsituationen einzugehen.

Was ist bei den Waffen zu beachten?

Machen Sie die Waffenwahl von Ihrer Spielweise abhängig. Wenn Sie nach gewöhnlicher 3D-Shooter-Manier spielen möchten, sollten Sie die schnell feuernden Automatikwaffen favorisieren. Der entstehende Lärm und die aufgebrachten Gegner können Ihnen dann egal sein. Schleichende Spione sollten die schallgedämpfte Pistole als Standardwaffe einsetzen.



MÜNZWURF Locken Sie den Gegner aus der Hütte (1) raus und erledigen Sie ihn an der Ecke (2).

Bringt mir diese komische Münze etwas?

Richtig eingesetzt - auf jeden Fall. Sie können mithilfe des kleinen Silberlings Gegner kurzzeitig von ihrem Standort weglocken, um sich daran vorbeizuschleichen. Wenn Sie eine sichere Stelle gefunden haben, um Gegner unbemerkt unschädlich zu machen, können Sie durch das Geklimpere die Wachen auch zu sich hin locken, um sie auszuschalten.


GLASBRUCH Nutzen Sie die Gunst des Augenblicks und pusten Sie den Soldaten weg.

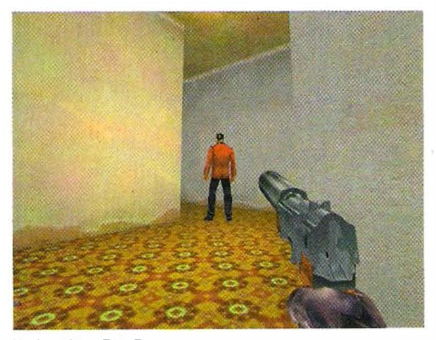


Kann ich Gegner auch durch Hindernisse hindurch erledigen?

Ja, wenn Sie es richtig anstellen, schaffen Sie sich die Bedrohung vom Hals, bevor diese etwas bemerkt hat. Fensterscheiben sind dafür ideal geeignet. Wenn Sie durch einen Zaun oder Holz schießen wollen, sollten Sie eine schnell feuernde Waffe und bei der Pistole auf alle Fälle FMJ-Munition verwenden, um genügend Schaden beim Gegner anzurichten.

Spielt es eine Rolle, wo ich die Gegner treffe?

Allerdings - am schnellsten und unauffälligsten schalten Sie Gegner mit einem gezielten Kopfschuss aus. Ein Treffer reicht völlig aus. Mit etwas Übung ist das auch mit der Pistole auf große


KOPFSCHMERZEN Ein leiser Schuss mit der schallgedämpften Pistole und der Weg ist frei.

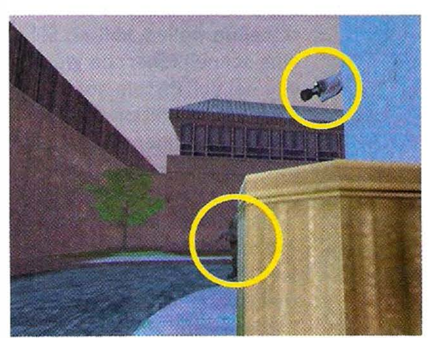
Entfernung möglich. Wenn Sie lieber das Scharfschützengewehr benutzen, müssen Sie die Pendelbewegung beim Zielen ausgleichen. Benutzen Sie vorwiegend die erste Zoomstufe des Gewehrs, bei der Maximalvergrößerung wird ein gezielter Treffer fast zur Glückssache.

Wo schalte ich Gegner am besten aus?

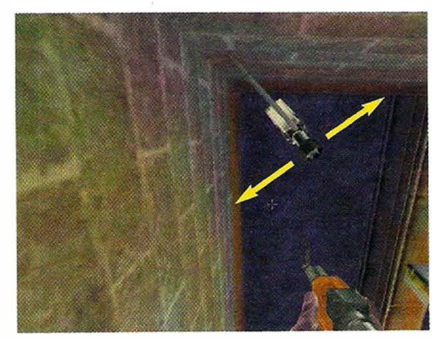
Ihnen steht leider nur eine begrenzte Menge des Spezialpulvers zur Verfügung, das die Körper auflöst. Überlegen Sie sich daher vorher, wo Sie einen Gegner ausschalten. Lassen Sie keine Körper auf den Patrouillenrouten liegen. Wenn Kameras mit im Spiel sind, müssen Sie auch darauf achten, dass kein Leichnam im Sichtfeld der Kamera zum Erliegen kommt, denn das löst Alarm aus. Wenn Sie eine günstige Stelle gefunden haben - ein dunkles Zimmer oder eine unbewachte Ecke - können Sie durch Lärm oder Blickkontakt die Gegner dorthin locken und sie in Ruhe eliminieren, ohne dass weitere Gegner aufgeschreckt oder alarmiert werden.

Wie gehe ich mit den Kameras um?

Die vielen Überwachungsgeräte erschweren das heimliche Vorgehen von Cate. Das Timing wird jetzt noch wichtiger. Der Sichtwinkel der Geräte ist allerdings recht



SPITZMÄUSCHEN In der Hocke werden Sie weder von der Kamera noch von der Wache bemerkt.



BLICKRICHTUNG Schauen Sie nach oben, um die Kamerabewegung verfolgen zu können.



LEUCHTTURM Bleiben Sie im Schatten und schalten Sie geräuschlos das Bedienungspersonal aus.

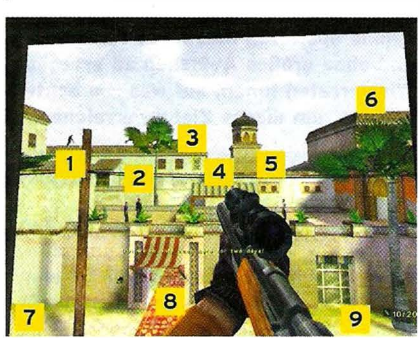
begrenzt. Ein stets sicherer Platz ist direkt unter der Kamera. Stellen Sie auch ihre Ohren beim Spielen auf, Sie können das Schwenken der Kamera hören und so ein Gefühl für das Zeitfenster bekommen, das Ihnen bleibt, um aus dem Sichtwinkel zu kommen. Wenn das Fokussier-Geräusch ertönt, bleiben Ihnen noch einige Sekunden, um sich schnell zu verstecken. Also keine Panik.

Wie umgehe ich die Suchscheinwerfer?

Die Lichtfunzeln sind gar nicht das eigentliche Problem, sondern die Wachen, die sie bedienen. Wenn Sie sich nicht vorbeischleichen wollen oder können, schalten Sie einfach die Wache mit einem gezielten Kopfschuss aus. Der Scheinwerfer ist damit auf einen Punkt fixiert.

Welche Rolle spielen Dialoge?

Ihre jeweilige Antwort kann sich direkt auf das Spielgeschehen auswirken und zum Beispiel die Anzahl der Gegner beeinflussen. Wenn Sie in der ersten Mission im Dialog mit Bruno großspurig antworten, müssen Sie gleich 27 Attentäter erledigen. Lassen Sie sich die Ziele hingegen von Bruno ansagen, sind es



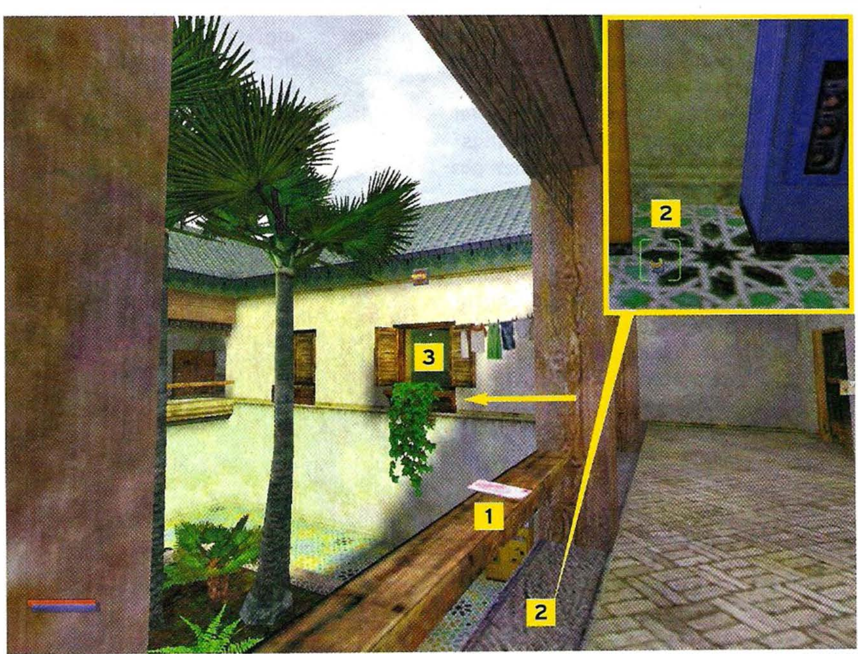
ANVISIERT Merken Sie sich die markierten Stellen auf dem Screenshot. Dort tauchen Gegner auf.

lediglich 17 Gegner. Speichern Sie vor einem Dialog besser ab und probieren Sie die verschiedenen Antworten aus. Manchmal erhalten Sie für eine bestimmte Antwort ein Intelligence Item.

Hilfe, ständig erkenne ich die Gegner zu spät durch das Visier des Gewehrs!

Aktivieren Sie die Zoomfunktion erst, wenn Sie einen Gegner bemerken. Nach dem Schuss wechseln Sie sofort wieder die Ansicht. So erkennen Sie die nächsten Schützen rechtzeitig.

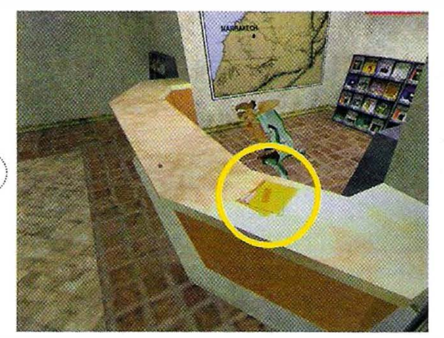
Beispiel Marokko: Behalten Sie die Dachterrasse gut im Auge. Es gibt neun verschiedene Stellen, an denen die Attentäter auftauchen.



AUGEN AUF Den Briefumschlag (1) sehen wohl die meisten Spieler. Schwieriger wird es mit der winzigen Filmrolle (2). An den Umschlag im Zimmer (3) gelangen Sie, wenn Sie an der Wand entlangklettern.



SCHLAMPEREI Liegen doch geheime Dokumente einfach herrenlos auf dem Tresen der Bar herum!



REISEBÜRO Nachdem die Wache weg ist, können Sie in Ruhe den Umschlag einsammeln.

Wo sind nur all die Intelligence Items versteckt?

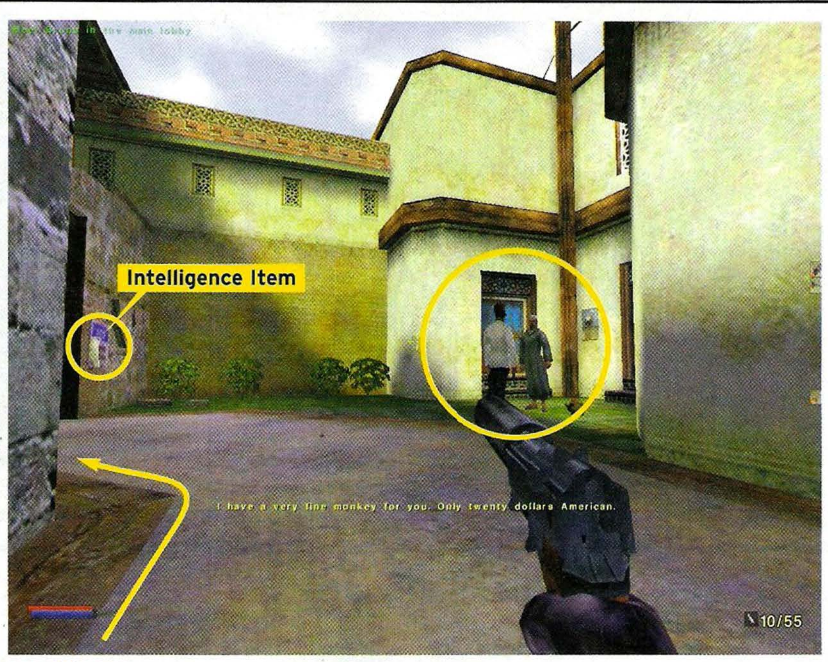
Sie müssen schon Fantasie beweisen, wenn Sie alle Spionagegegenstände finden möchten. Beispiel Marokko: Im Hof des Hotels, von dem aus Sie den Botschafter beschützen sollen, werden Sie gleich dreimal fündig. Versuchen Sie, möglichst das ganze Spielareal abzusuchen. Wenn Sie in Marokko im Hotel sind, durchsuchen Sie jedes Zimmer, das sich öffnen lässt. In Zimmer 101 (Brief unter dem Bett) und 204 (Brief neben dem Fernseher) sind zum Beispiel Items versteckt. Zwei weitere Fundorte der begehrten Akten zeigen Ihnen die beiden obigen Screenshots.

Ich werde andauernd von Wachen überrascht, was mache ich falsch?

Sie werden schnell merken, dass das richtige Timing in *No One Lives Forever* eine wichtige Rolle spielt. Bevor Sie drauflos stürmen, ist es ratsam, erst einmal zu speichern und in Ruhe das Blickfeld zu beobachten. So finden Sie heraus, wo und wie viele Gegner auftauchen und wie lange die Zeitfenster sind, die Ihnen zur Verfügung stehen, um sich vorbeizuschleichen. Sie können auch absichtlich Lärm schlagen, um herauszufinden, ob und woher gegnerische Verstärkung hervorbricht. Wenn Sie sich ein genaues Bild gemacht haben, starten Sie den Abschnitt mit Ihrem alten Spielstand neu. Mehr zum Thema finden Sie im oben stehenden Kasten.

Eine Frage des Timings

Wild um sich ballernd in ein Gebäude einzudringen, funktioniert natürlich auch. Wahre Spione gehen aber geschickter vor. Wir zeigen Ihnen am Beispiel Marokko, wie.



AFFENTHEATER Die Wache rechts ist durch das Gespräch abgelenkt. Schleichen Sie sich abgehockt einfach in Richtung Tor und nehmen Sie dabei auch den Notizzettel (Intelligence Item) mit.



BESCHATTUNG Wenn Sie das Torschloss geknackt haben, beobachten Sie in Ruhe den oberen Balkon. Dort patrouilliert eine Wache. Wenn sie durch die Tür verschwunden ist, können Sie den Gegner vor sich aus dem Weg räumen. Schauen Sie sich vorher nach der Wache hinter Ihnen um.

Sie können an dieser Stelle zum ersten Mal Gebrauch von dem Spezialpulver machen, das Körper vollständig auflöst. Sie müssen den Leichnam beseitigt haben, bevor die obere Wache wieder auftaucht. So vermeiden Sie den Alarm. Gehen Sie auch im Inneren des Hotels vorsichtig vor.

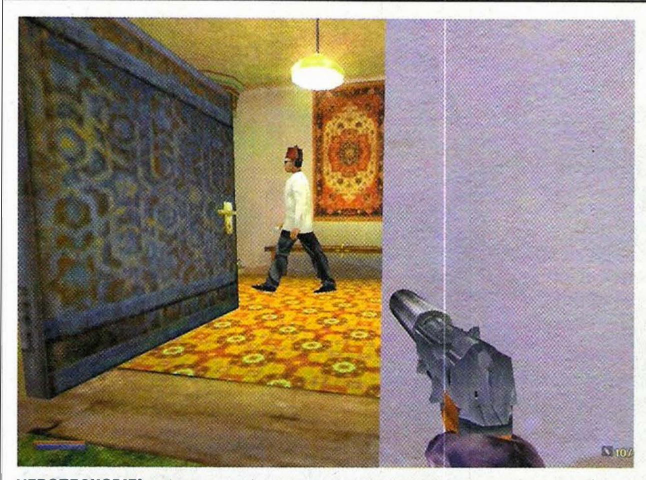
Wie gehe ich mit den Türen um?

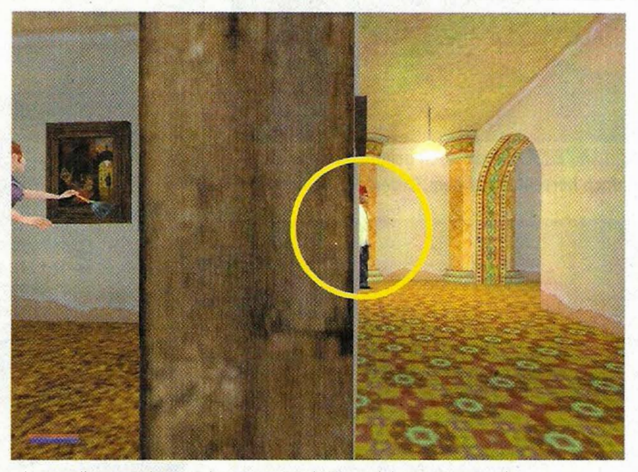
Schließen Sie grundsätzlich die Türen hinter sich. So sind Sie vor den Blicken der Wachen verborgen. Sie können



Der richtige Blickwinkel

Auch wenn die künstliche Intelligenz recht clever ist, gibt es einige Schwachpunkte, die Sie konsequent ausnutzen können. Die beiden Screenshots machen deutlich, dass Sie sich durchaus nahe an Gegner heranwagen können, ohne entdeckt zu werden.





VERSTECKSPIEL Die Wache links schaut nur geradeaus und bemerkt Sie daher nicht, während sie am Zimmer vorbei patrouilliert. Geduckt im Türrahmen rechts können Sie unbehelligt den Gegner beobachten und abwarten, bis er sich wieder verzieht. Jetzt ist der Weg durch den Bogen frei.

umgekehrt auch absichtlich die Tür offen lassen, sich kurz einer Wache zeigen oder Lärm machen, um den Gegner in das Zimmer hineinzulocken und ihn dort zu überwältigen. Oft können Sie sich in den Türrahmen postieren und Wachen beobachten, ohne bemerkt zu werden.

Lohnt es sich, die Gespräche der Gegner zu belauschen?

An vielen Stellen im Spiel werden Sie Zeuge von Unterhaltungen zwischen den Gegnern. Hören Sie diesen meist amüsanten Wortgefechten zu. Warten Sie immer ab, bis die Gespräche zu Ende sind. Danach nehmen die Gegner ihre Patrouille auf und Sie können sich vorbeischleichen oder an günstigen Stellen die Wachen überrumpeln.

Kann ich jeden Kampf vermeiden?

Auch wenn Sie sehr vorsichtig sind: Nicht immer lassen sich Kämpfe vermeiden. Schauen Sie sich den Screenshot unten genau an. Es gibt praktisch keinen Winkel, der nicht im Blick wenigstens einer Wache ist. Den Gegner, der sich an der Säule anlehnt, können Sie zwar mit einer Münze weglocken, aber die Turmwachen haben den Platz immer noch im Blick. Schalten Sie mit der Pistole schnell die beiden Gegner am Boden aus und geben Sie mit dem Scharfschützengewehr der Turmwache den Rest. Achtung, der Standort der Gegner ist manchmal auch zufällig gewählt.

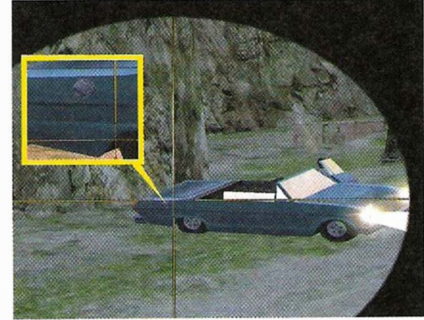
Wie gehe ich mit Gegnern um, die sich hinter Fahrzeugen verstecken?

Wenn Sie auf dem Weg zur Küste in Marokko sind, braust plötzlich ein Fahrzeug heran, aus dem ein Gegner herausspringt und hinter seiner Blechkarosse Deckung sucht. Ein einzelner Schuss genügt, um mit dieser Situation fertig zu werden – zielen Sie mit dem Scharfschützengewehr auf den Tankdeckel und schauen Sie sich die nachfolgende Explosion an.

Stefan Weiß



COOL BLEIBEN Mit der Pistole eliminieren Sie die Wachen 1 und 2. Schauen Sie genau hin, auf den Türmen lauern weitere Schergen (3 und 4), die Sie am besten mit dem Gewehr ausschalten.



VOLLTREFFER Nehmen Sie ganz ruhig Maß und feuern Sie auf den Tankdeckel des Fahrzeugs.

Zeus

Lassen Sie sich in die griechische Sagenwelt versetzen und werden Sie zu einem angesehenen Stadtoberhaupt!

Von der reizenden Aphrodite bis hin zum Blitze schwingenden Zeus – wie Sie sich die Götter zu Nutze machen und eine Stadt zu Reichtum und Ruhm bringen, zeigen wir Ihnen auf den folgenden Seiten.

Häusle baue

Die Wohnungen entwickeln sich nicht weiter, weil die Nachbarschaft nicht attraktiv genug ist!

In unmittelbarer Nähe von Silos, Lagerhäusern und Industriegebäuden lebt kein Einwohner gerne. Die Gebäude sehen hässlich aus und der Lärmpegel um sie herum ist recht hoch. Wenn Sie ein Wohngebiet attraktiver gestalten möchten, müssen Sie Verschönerungen errichten. Dazu zählen zum Beispiel Säulen, Fischteiche, Blumengärten und Monumente. Sie wirken äußerst anziehend auf Einwohner.

Trotz Wein und Rüstung entwickeln sich die Häuser nicht weiter! Was mache ich falsch?

Die Bewohner einer einfachen Wohnung sind – was die Güter anbelangt – bereits mit Nahrung, Wolle und Olivenöl wunschlos glücklich. Nur Luxushäuser benötigen Wein, Rüstung und Pferde, um zur höchsten Entwicklungsstufe zu gelangen.

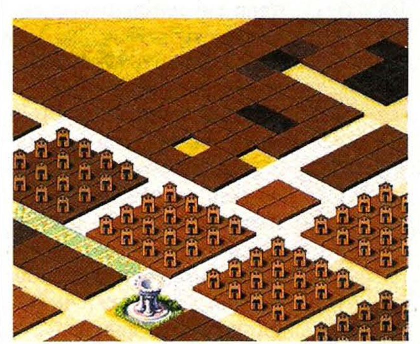
Ich darf gehobene Wohnungen bauen, doch ich kann sie nicht platzieren!

Wenn Sie eine gehobene Wohnung errichten möchten, müssen Sie folgende Voraussetzungen erfüllen: Zuerst muss das Gebiet eine sehr hohe Anziehungskraft haben. Außerdem müssen je eine Einheit Nahrung, zwei Einheiten Wolle sowie eine Einheit Olivenöl in einem Lagerhaus der Stadt vorhanden sein. Ohne diesen „Vorschuss" an Gütern kann ein Luxushaus nicht errichtet werden.

DAS AUGE WOHNT MIT

Die Einwohner sind mit allem versorgt, doch warum entwickeln sich die Wohnungen nicht weiter? Vielleicht liegt es an der Attraktivität des Gebietes!

Spätestens, wenn Sie eine gehobene Wohnung errichten möchten, müssen Sie sich um die Attraktivität eines Gebietes Gedanken machen. Nur wenn es sehr anziehend ist, dürfen Sie solch eine Wohnung platzieren. Am besten, Sie errichten mehrere Verschönerungen in unmittelbarer Nähe!





WAS FÜR EIN UNTERSCHIED Die Spezialübersicht zeigt, wie attraktiv ein Gebiet ist. Links sehen Sie ein Wohngebiet ohne Verschönerung. Rechts wurde ein Monument errichtet.

Grundlagen

Aller Anfang ist schwer. Lassen Sie sich ein wenig unter die Arme greifen:

ERSTENS, ZWEITENS, DRITTENS
Erfüllen Sie zunächst die Grundbedürfnisse der Einwohner nach Trinkwasser und Nahrung. Erst, wenn die Versorgung damit sichergestellt ist, sollten Sie beginnen, Luxusgüter wie Wolle, Olivenöl und Wein zu produzieren.

WASCHEN, LEGEN, FÖNEN
Sorgen Sie dafür, dass die Einwohner regelmäßig von einem Arzt untersucht werden, sonst steigt die Seuchengefahr enorm. Kranke Einwohner können ihrer Arbeit nicht nachgehen!

BROT UND SPIELE
Das Leben in der Stadt wird nicht allein durch die Arbeit bestimmt. Die Einwohner haben das Bedürfnis nach geistiger Anregung durch Philosophen, körperlicher Betätigung in Gymnasien und Kurzweil im Theater.

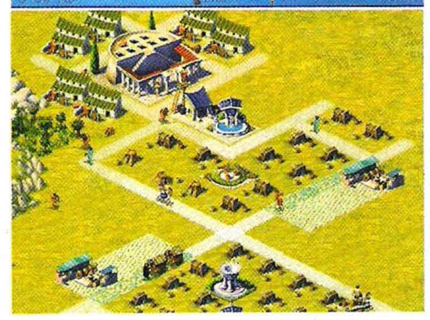
INS AUGE GEFASST
Werfen Sie immer wieder einen Blick auf die Spezialübersichten. Die Säulendiagramme zeigen Ihnen, wo es Probleme gibt (Wohnblöcke ohne Wasserversorgung, einsturzgefährdete Gebäude, Unruhen).

KUNST AM BAU
Verschönern Sie Wohngegenden mit Säulen, Parks oder Monumenten. Diese sehen nicht nur schön aus, sondern ziehen auch eine Menge Einwohner in umliegende Gebäude.

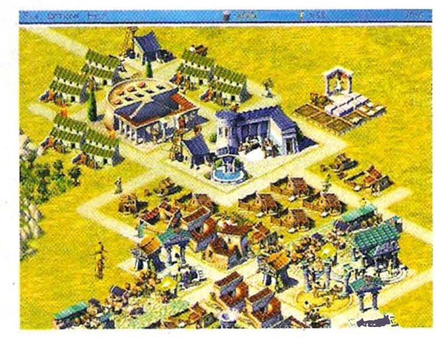
EINE HAND WÄSCHT DIE ANDERE
Helfen Sie anderen Städten so oft und so schnell wie möglich mit Gütern aus. Das bringt Ihnen nicht nur ein höheres Ansehen. Sollten Sie sich in einer Notlage befinden, erhalten Sie von anderen Städten oft großzügige Geschenke.



AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, LOS Legen Sie die Grundsteine. Wohnblöcke in L-Form sind am effektivsten!

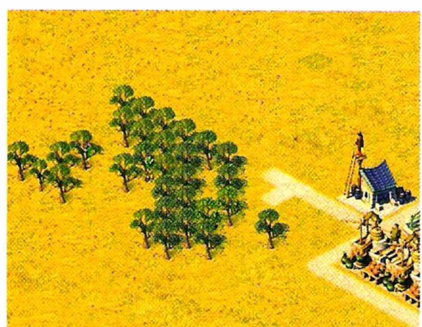


ALS ERSTES Errichten Sie Agoras – sonst gibt es keine Händler, die Nahrung verteilen!



DIE STADT FLORIERT Wenn das Volk gesund und gut gelaunt ist, bauen Sie die Stadt weiter aus.

Z

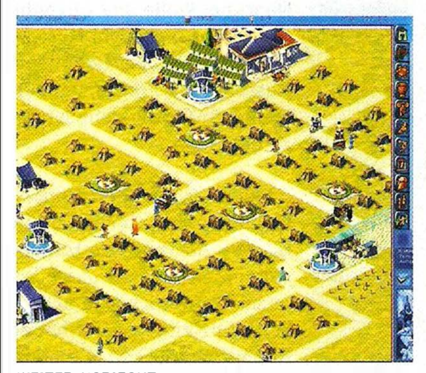


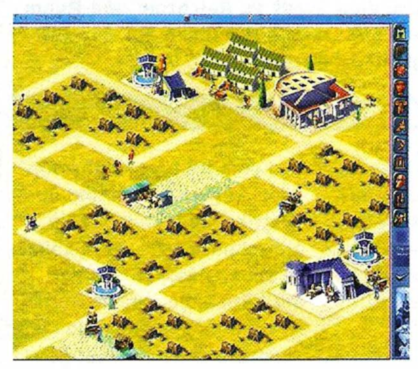
UNNÖTIG Ein Olivenhain benötigt genauso wenig Zugang zur Straße wie eine Schafweide.

PASST, WACKELT UND HAT LUFT

Sie haben wild drauflos gebaut und wissen jetzt nicht, wo Sie all die wichtigen Gebäude errichten sollen, nach denen das Volk verlangt? Lassen Sie einfach mehr Platz!

Behalten Sie immer im Hinterkopf, dass Sie sehr viel Raum zum Bauen rund um die Wohnblöcke benötigen. Damit jeder Einwohner den bestmöglichen Zugang zu Agoras, kulturellen Einrichtungen, Verschönerungen etc. hat, müssen Sie Wohngebiete immer sehr großzügig planen.





WEITER HORIZONT Bei der linken Stadt ist Hopfen und Malz verloren. Da hilft nur noch: Gebäude abreißen und Platz schaffen. Rechts dagegen ist noch viel Platz für Kliniken, Theater, Blumengärten.

Stadtmanagement

Es herrscht völliges Chaos! Was soll ich tun, worauf soll ich achten?

Als Stadtoberhaupt müssen Sie diese fünf Faktoren stets im Auge behalten: Nahrungsvorräte, Arbeitsmarkt, Gesundheit, Unruhen und Finanzen. Sie beeinflussen sich untereinander und ergeben zusammen die Beliebtheit beim Volk. Hier ein Beispiel: Wenn Sie über längere Zeit Schulden haben, lässt Sie das in einem ganz schlechten Licht dastehen. Die Verbrechensrate schnellt in die Höhe und viele Einwohner wandern kurzerhand ab! Sehen Sie regelmäßig auf die Gesamtübersicht und beheben Sie Unstimmigkeiten sofort!

Nahrung

Wie viel muss ich eigentlich produzieren?

Je mehr, desto besser! Sorgen Sie dafür, dass Ihre Silos am besten randvoll gefüllt sind. Ein Vorrat für zwölf Monate stellt ein gutes Polster dar. Bedenken Sie, dass es oft zu Engpässen kommen kann (zum Beispiel, wenn Arbeiter fehlen oder Sie eine Forderung nach Nahrungsmitteln erfüllt haben). In diesem Fall kann es manchmal durchaus sinnvoll sein, Nahrungsmittel von anderen Städten zu importieren. Glücklicherweise sind diese recht billig. Verlassen Sie sich jedoch nicht allein auf Ihre Handelspartner: Von Zeit zu Zeit werden Handelsrouten geschlossen oder Verkaufsmengen drastisch gesenkt.

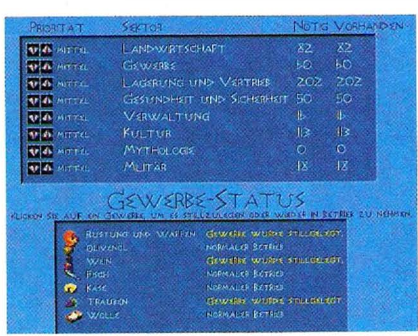


PAPPSATT Sorgen Sie dafür, dass Ihr Volk immer gut genährt ist. Hungerleidende Einwohner sind anfälliger für Krankheiten (was die Seuchengefahr erhöht) und sie verlassen über kurz oder lang Ihre Stadt.

Arbeitskräfte

Was ist besser – mehr oder weniger Arbeiter?

Ein Mangel an Arbeitskräften ist grundsätzlich schlecht. Wenn Sie zu wenig Arbeiter haben, bedeutet das: Industriebetriebe laufen auf Sparflamme, die Nahrungsmittelproduktion stockt, Gebäude stürzen ein oder fangen kurzerhand Feuer. Auch hier gilt das Motto: Je mehr Arbeiter, desto besser. Wenn Sie beispielsweise einen Industriezweig ins Leben rufen oder ausbauen wollen, sind im Falle eines Überschusses sofort fleißige Helfer zur Steller. Achtung: Sollte es zu einer hohen Arbeitslosigkeit kommen (über 20%), errichten Sie schnell ein paar Theater, ein Stadion, Lagerhäuser bzw. Piere oder Kliniken. Diese Gebäude benötigen viele Angestellte. Übrigens: Über die Löhne können Sie sanft Einfluss auf Einwohnerzahlen nehmen.



DURCHORGANISIERT Legen Sie ungenutzte Industriezweige still, wenn Sie freie Arbeiter benötigen.

Bei hohen Löhnen finden sehr viel mehr Einwanderer den Weg in Ihre Stadt, als bei niedrigen.

Gesundheit

Meine Stadt wird von Seuchen geplagt! Wie erhalte ich die Gesundheit meiner Einwohner?

Das ist relativ einfach. Grundlage ist die Versorgung mit genügend Nahrung – wer gut genährt ist, ist nicht so anfällig für Krankheiten! Unverzichtbar sind natürlich Kliniken, damit ein Arzt regelmäßig seine Stippvisiten durchführen kann.



SPRECHSTUNDE Errichten Sie Kliniken, damit sich ein Arzt um die Gesundheit Ihres Volkes kümmert.

Kriminalität

Es herrscht Mord und Totschlag! Was soll ich nur tun?

Die Ursache für hohe Kriminalität kann in hohen und langfristigen Schulden begründet sein. Beschränken Sie Ausgaben für unnötige Gebäude und konzentrieren Sie sich auf den Export. Auch sehr hohe Steuern und extrem niedrige Löhne verschlechtern das Klima deutlich. Wenn überhaupt, sollten Sie nur kleine Veränderungen vornehmen. Vergessen Sie nicht, Wachposten zu errichten, damit die Wachmänner für Ordnung sorgen.

Finanzen

Ich schreibe schon wieder rote Zahlen! Wie komme ich an Geld?

Am lukrativsten ist der Export von Waren. Doch auch die Steuern sind keineswegs zu verachten. Aber aufgepasst: Je nach Entwicklungsstufe ist die Anzahl der Drachmen unterschiedlich. Eine gehobene Wohnung auf der höchsten Stufe bringt 180 Drachmen im Jahr ein, während für eine einfache Wohnung auf der untersten Stufe nur wenige Drachmen an Steuern gezahlt werden. Wenn Sie Silber fördern können, sollten Sie das auch nutzen. Eine Silbermine bringt im Schnitt 150 Drachmen pro Jahr!



WILDE ATHENE Wenn Sie ihr ein Heiligtum widmen, kämpft Athene gegen einfallende Soldaten. Oft reichen dann nur wenige Truppen, um den Rest der gegnerischen Armee in die Flucht zu schlagen.

Handel mit anderen Städten

Ich habe Handelsplätze eröffnet, doch es kommen keine Händler in meine Stadt!

Falls Ihre Stadt auf einer Insel liegen sollte, müssen Sie erst Brücken errichten (Einwanderer kommen auch ohne Brücke ans andere Ufer!). Vergessen Sie nicht, am Handelsplatz von „Kein Verkauf" oder „Kein Einkauf" auf „Verkauf" oder „Einkauf" umzustellen. Außerdem müssen die Waren zum Handelsplatz transportiert werden. Die Händler halten nicht an jedem beliebigen Lagerhaus.

Welche Güter soll ich exportieren?

Am besten natürlich die Güter, die am meisten einbringen (zum Beispiel Skulpturen, Rüstung, Olivenöl). Doch das geht nicht immer, da oft Rohstoffe oder die richtigen Produktionsstätten fehlen. Sehen Sie sich um: Welche Rohstoffe können Sie fördern? Welche Gegenstände oder Lebensmittel können Sie produzieren? Und am wichtigsten: Welche Stadt handelt mit welchen Gütern? Verschaffen Sie sich zuerst einen Überblick und konzentrieren Sie sich dann auf das, was Sie auch später an den Mann bringen können.

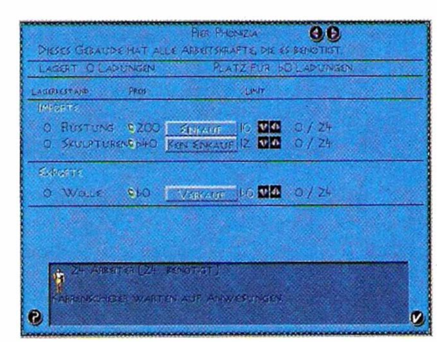
Güter importieren? Das kostet mich eine schöne Stange Geld!

Das ist wahr, doch manchmal bleibt Ihnen keine andere Wahl. In diesem Fall sollten Sie jedoch versuchen, nach Möglichkeit nur billige Rohstoffe einzukaufen und diese dann selbst weiterzuverarbeiten. Auf diese Weise bleiben die Kosten erträglich.

Auf in den Kampf!

Feindliche Armeen verwüsten immer wieder meine Stadt – was mache ich dagegen?

Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, gegnerische Truppen von Ihrer Stadt fernzuhalten. Errichten Sie zum Beispiel Stadtmauern und bemannen Sie Türme mit Soldaten. Diese feuern schon aus weiter Entfernung Geschosse auf die feindlichen Truppen, ohne selbst in gegnerischer Reichweite zu sein. Ein anderer aber sehr nützlicher Trick ist, Athene oder Ares zu Ehren ein Heiligtum zu errichten. Sie stehen Ihnen im Kampf zur Seite. Wenn Sie über genügend Drachmen in der Stadtkasse verfügen, lohnt es sich manchmal auch, die einfallenden Truppen zu bestechen. Sobald Sie dann eine schlagkräftige Armee aufgestellt haben, können Sie zurückschlagen.



HANDEL MIT ANDEREN STÄDTEN Vergessen Sie nicht auf „Verkauf" bzw. „Einkauf" umzustellen.

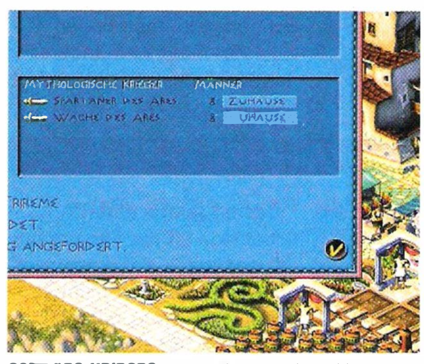
Wieso fehlen mir plötzlich so viele Arbeiter?

Schalten Sie nie die Auto-Verteidigung ein! Durch die automatische Verteidigung werden enorm viele Arbeitskräfte in den Militärdienst abgezogen – selbst wenn Sie nur von einer kleinen Armee bedroht werden. Ein Mangel von 800 bis 1000 Arbeitskräften in einer Stadt mit 3000 Einwohnern ist dabei nicht selten. Befördern Sie Ihre Truppen lieber selbst an die Front. Auf diese Weise können Sie auch besser auf gegnerische Taktiken eingehen. Do it yourself!

Ich soll eine feindliche Stadt erobern – doch meine Truppen werden immer besiegt!

Versichern Sie sich, dass die Armeen, die Sie in den Kampf schicken, vollzählig sind (acht Einheiten pro Armee). Wenn eine Stadt auf Land- und Seeweg erreichbar ist, sollten Sie neben Fußtruppen und Reitern auch Triremen in die Schlacht schicken. Bürgersoldaten können Sie nicht in andere Städte befehlen!

Silke Menne



GOTT DES KRIEGES Wenn Sie Ares ein Heiligtum errichtet haben, kämpft er mit Ihren Truppen.

Die Gunst der Götter

Die griechischen Gottheiten können für Ihre Stadt von unschätzbarem Vorteil sein – sie beseitigen Unruhen, bekämpfen einfallende Armeen oder stehen Ihnen auf einem Kriegszug zur Seite. Zuerst müssen Sie jedoch ein Heiligtum zu ihren Ehren errichten.

Wer die Wahl hat, hat die Qual! Oft dürfen Sie nur eine bestimmte Anzahl an Heiligtümern bauen, deshalb müssen Sie sich gut überlegen, wem Sie solch ein Denkmal widmen. Welche grundlegenden Probleme gibt es in Ihrer Stadt? Welche Vorteile wollen Sie nutzen? Vergessen Sie nicht, dass die Götter auch regelmäßig Opfergaben erwarten. Die Priester laufen durch Ihre Stadt und suchen als Erstes nach Ziegen und Schafen, um sie auf dem Altar eines Heiligtums zu opfern. Falls sie aber nicht fündig werden, genügen auch gewöhnliche Nahrungsmittel aus einem Silo. Achten Sie daher immer darauf, dass Ihre Silos voll sind! Auf welche Weise die Gottheiten Sie unterstützen können, erfahren Sie in dieser Tabelle:



Aphrodite	
Heiligtum	Segnet Häuser; Beschwichtigt Ares, Hephaistos, Hermes und Dionysos;
Erhörtes Gebet	Lockt mehr Einwanderer in die Stadt;



Apoll	
Heiligtum	Stärkt Wettkämpfer für die Pan-Hellenistischen Spiele; Segnet kulturelle Einrichtungen;
Erhörtes Gebet	Rottet Seuchen aus und verbessert die Gesundheit;



Ares	
Heiligtum	Stellt zwei seiner Kompanien zur Verfügung; Sein Drachen beseitigt Feinde und Unruhestifter; Verteidigt die Stadt;
Erhörtes Gebet	Kämpft mit Ihren Truppen in fremden Städten;



Artemis	
Heiligtum	Stellt zwei ihrer Kompanien zur Verfügung; Sorgt dafür, dass mehr Wild erlegt wird;
Erhörtes Gebet	Füllt Silos mit Schweinefleisch auf;



Athene	
Heiligtum	Kämpft gegen einfallende Armeen; Verleiht Soldaten mehr Kraft; Segnet Oliven- und Wollproduktion; Pflanzt Olivenbäume vor dem Heiligtum;
Erhörtes Gebet	Füllt Lagerhäuser mit Oliven und Olivenöl auf;



Demeter	
Heiligtum	Um das Heiligtum herum entsteht äußerst fruchtbares Land; Steigert die Produktion von Weizenfarmen;
Erhörtes Gebet	Füllt die Silos mit Nahrung;



Dionysos	
Heiligtum	Beseitigt sämtliche Unruhen; Steigert die Weinproduktion; Pflanzt Weinreben vor dem Heiligtum;
Erhörtes Gebet	Füllt Lagerhäuser mit Wein;



Hades	
Heiligtum	Errichtet vor dem Heiligtum Münzereien; Sein dreiköpfiger Hund beseitigt Feinde; Steigert die Produktion von Münzereien und Gießereien; Sorgt für mehr Steuereinnahmen;
Erhörtes Gebet	Füllt die Stadtkasse mit Drachmen;



Hephaistos	
Heiligtum	Um das Heiligtum herum lässt sich Kupfer abbauen; Kein Gebäude fängt Feuer;
Erhörtes Gebet	Beschwört Talos, der für kurze Zeit die Stadt verteidigt;



Hermes	
Heiligtum	Beschleunigt Handelskarawanen und -schiffe; Lässt Händler öfter in Ihre Stadt kommen;
Erhörtes Gebet:	Erfüllt die Warenforderung einer anderen Stadt;



Poseidon	
Heiligtum	Beschützt mit seinem Kraken die Seewege; Steigert die Produktion von Seeigelkais;
Erhörtes Gebet	Füllt Lagerhäuser mit Meeresfrüchten;



Zeus	
Heiligtum	Beschützt Sie vor zornigen Göttern; Andere Städte schätzen Sie mehr als vorher;
Erhörtes Gebet	Das Orakel sagt die Zukunft voraus;

B

Baldur's Gate 2

Sie spielen als Barde oder Druide und suchen die jeweiligen Spezialaufträge? Dann sind Sie hier richtig.

Stadtrundgang Atkatla

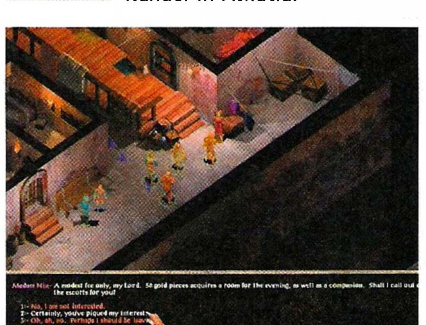
Was erwartet mich alles in Atkatla?

In Atkatla finden Sie immer wieder neue Überraschungen. Wir haben für Sie einige der interessantesten Begebenheiten herausgefunden, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen.

Der Sklavenhandel in Atkatla

Wie erfahre ich von dem Sklavenhandel?

Wenn Sie zu nächtlicher Stunde durch die Slums wandeln, können Sie zufälligerweise Zeuge eines Sklaventransportes werden. Sollten Sie sich zur Befreiung der Ärmsten entschließen, werden Sie dabei von der Stadtwache unterstützt. Sprechen Sie in der Kupferkrone mit Lehtinan. Er kann Ihnen Zugang in die hinteren Zimmer der Taverne verschaffen. Gehen Sie als erstes zu den Freudenmädchen hoch und sprechen Sie mit Madame Nin. Zeigen Sie sich interessiert und folgen Sie dem Ihnen zugewiesenen Mädchen aufs Zimmer. Wenn Sie mit Ihrer „Ware" ein Gespäch anfangen, erfahren Sie mehr über den leidigen Sklavenhandel in Atkatla.



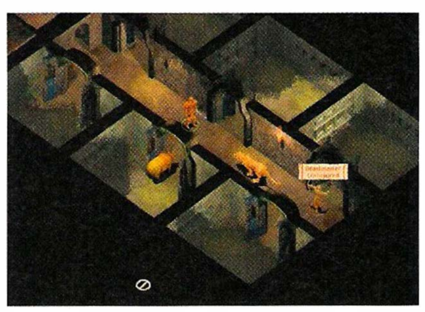
SCHÄFERSTUNDE „Mieten" Sie sich bei Madame Nin eine Dirne, um Informationen zu erhalten.

Wie helfe ich den Sklaven?

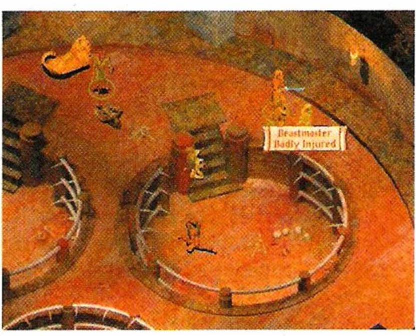
Marschieren Sie anschließend in den Zellenbereich der Taverne. Die Wachen werden sofort einen Kampf eröffnen, den Sie nicht umgehen können. Sprechen Sie danach mit Hendak, der sich in der mittleren Zelle aufhält. Sie erfahren von ihm, dass der Tiermeister den Schlüssel für die Zellen besitzt. Die Tierkäfige befinden sich südlich von den Zellen. Lassen Sie am besten Ihre Gruppe in der Arena Stellung beziehen und suchen Sie mit einem Charakter den Tiermeister auf. Er wird alle Käfige öffnen und Sie angreifen. Rennen Sie zu Ihrer Gruppe zurück und erwarten Sie die Angreifer. Sobald der Tiermeister mitkämpft, sollten Sie ihn zuerst ausschalten, da er einen starken Bogen benutzt.

Wie beende ich den Sklavenhandel?

Befreien Sie die gefangenen Sklaven und folgen Sie Hendak. Helfen Sie ihm im Kampf gegen die übrigen Wachen. Im Schankraum der Kupferkrone wird er sich auf Lehtinan stürzen. In diesen Kampf können Sie ebenfalls helfend eingreifen. Sie erfahren dann von Hendak, dass der eigentliche Drahtzieher des Sklavenhandels ein gewisser Hauptmann Haegan ist. Sie können dessen Schlupfwinkel entweder durch die Kanalisation in der Kupferkrone oder durch die Vordertür in den Slums erreichen. Wenn Sie den Weg durch die Kanalisation wählen, können Sie gleich das



TIERISCH Sobald der Tiermeister den Angriff startet, flüchten Sie aus dem engen Gang hinaus.

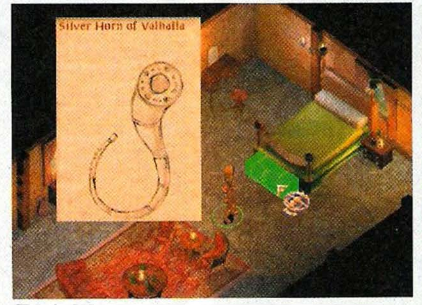


MANEGE FREI In der Arena haben Sie viel mehr Platz, um Monster und Tiermeister zu bekämpfen.

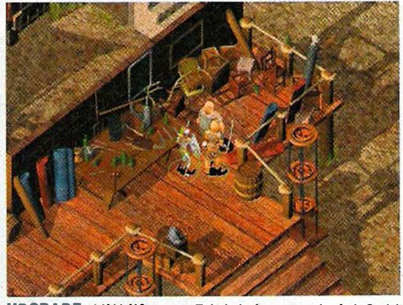
Das silberne Odins-Horn

Sie können sich das verzauberte Horn gleich nach Ihrer Ankunft in Atkatla besorgen. Gerade für eine noch unerfahrene Gruppe ist der zusätzliche Kämpfer Gold wert.

Suchen Sie im Brückenviertel den Fischhändler Reedle auf und betreten Sie das Haus neben seinem Stand. Vorsicht – vor der Treppe zum oberen Stockwerk ist eine Bodenfalle. Oben finden Sie in der Truhe vor dem Bett ein Horn. Wenn es als silbernes Odins-Horn identifiziert ist, können Sie damit täglich einen Berserker-Krieger (Level 5) beschwören. Der Händler Maheer (im Südwesten der Waukeens Promenade zu finden) kann das Horn sogar noch verbessern. Für 2.000 Goldstücke und einen Diamanten können Sie mit dem Horn jeweils einen Level-7-Berserker beschwören. Wenn Sie einen Beljuril-Stein besitzen (siehe Ausgabe 12/2000, S. 190) und noch mal 5.000 Goldstücke bei Maheer hinblättern, erschafft das magische Instrument sogar jeweils einen Level-9-Berserker.

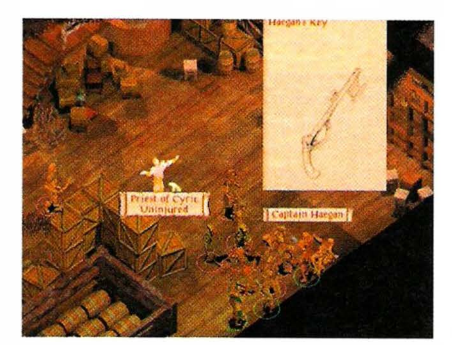


GESICHERT Bevor Sie sich das Horn aneignen können, müssen Sie eine Falle deaktivieren.



UPGRADE Mithilfe von Edelsteinen und viel Gold macht Maheer das Horn noch mächtiger.

„Sewer-Rätsel" (Ausgabe 12/2000, S. 195) lösen. Der Zugang zum Versteck ist im Osten der Kanalisation.



SKLAVEREI Beseitigen Sie zuerst den Kleriker. In Haegans Besitz ist der Schlüssel für die Zellen.

Haegan ist besiegt, was jetzt?

Wenn Sie im Sklavenhauptquartier aufgeräumt haben, kehren Sie zu Hendak in die Kupferkrone zurück. Damit ist auch diese Quest gelöst. Außerdem sind die Preise von Bernard, dem Wirt in der Kupferkrone, jetzt günstiger und es gibt auch neue Gegenstände in seinem Warenangebot zu erwerben.

Jaheiras Fluch

Wie lässt sich der Fluch von Jaheira aufheben?

Wenn Sie Jaheira in der Gruppe haben und die Taverne in den Docks aufsuchen, wird die Druidin von ihrem alten Bekannten Ployer mithilfe einiger verhüllter Magier verflucht. Dieser Fluch lässt sich nicht durch einen Tempelbesuch kurieren, sondern Sie müssen Baron Ployer finden. Suchen Sie als Erstes Bernard in der Kupferkrone auf, um mehr über Ployer zu erfahren. Er hält sich in dem Obdachlosenheim in den Slums auf. Bevor Sie mit ihm abrechnen, sollten Sie noch einen Abstecher in das Regierungsviertel machen. Suchen Sie im Regierungsgebäude Corneil auf und sprechen Sie ihn auf Ployer an. Sie werden zwar keine zufriedenstellende Antwort erhalten, aber wenn Sie das Gebäude wieder verlassen, steht neben dem Eingang Terrece. Sie erhalten die meisten Erfahrungspunkte, wenn Sie ihn unter Zuhilfenahme von 2.000 Goldstücken dazu überreden, sich gegen Ployer zu wenden. Wenn Sie jetzt das Obdachlosenheim in den Slums betreten, werden sich Terrece und seine Kollegen gegen ihn wenden und für Sie Ployer aus dem Weg schaffen. Vergessen Sie auf keinen Fall, seinen Leichnam zu untersuchen. Er besitzt eine Haarsträhne von Jaheira. Verstauen Sie diese in ihrem Inventar und legen Sie danach eine 24-stündige Rast ein. Danach ist Jaheira wieder geheilt.

Druiden-Quest

Was erwartet mich in Handelstreff?

Eine weitere große Quest wartet auf Sie, wenn Sie an den Stadttoren von Atkatla mit Flydian sprechen. Reisen Sie danach nach Handelstreff und helfen Sie den Wachen im Kampf gegen die wilden Tiere. Suchen Sie als nächstes Logan Coprith auf und reden Sie mit ihm. Im Keller können Sie dann den NPC Cernd in Ihre Gruppe aufnehmen oder sich mit ihm im Druidenhain verabreden. Wenn Ihnen daran gelegen ist, als böse gesinnte Gruppe zu spielen, verlassen Sie nach dem Gespräch mit Logan sein Anwesen und hören Sie sich den Vorschlag von Khellon Menold an. Nehmen Sie das Gift von ihm an. Sie müssen es später im Druidenhain benutzen, um dort das Wasser zu vergiften.



GIFTMISCHER Lord Menold gibt Ihnen das Gift, um das Wasser der Druiden zu vergiften.

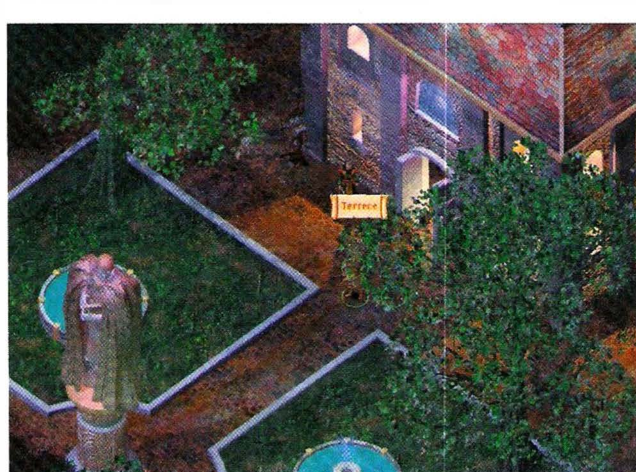
Druidenhain

Womit muss ich im Druidenhain rechnen?

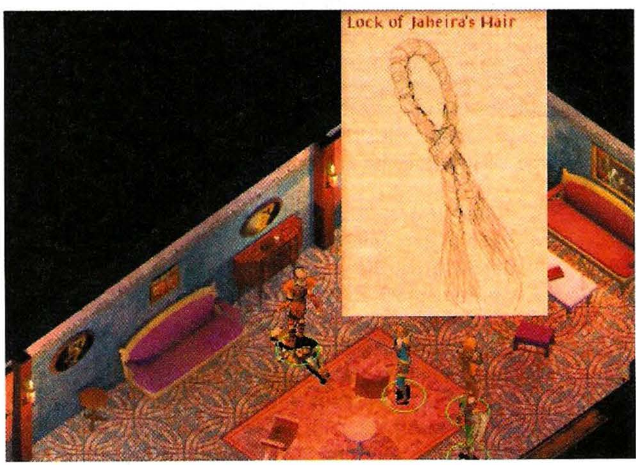
Wenn Sie Cernd in Ihrer Gruppe haben, werden Sie in dem Gespräch mit Pauden mehr Informationen über die Vorgänge bei den Druiden erhalten. In dem Waldgebiet bekommen Sie es hauptsächlich mit Trollen und Spinnen zu tun. Denken Sie also daran, Feuer- oder Säurepfeile beziehungsweise entsprechende Zauber parat zu haben. Gegengift gehört ebenfalls ins Inventar. In der Trollhöhle im Westen finden Sie zwei wertvolle Gegenstände und ein ansehnliches Goldsümmchen unter den Knochen versteckt. Locken Sie die Trolle am besten mit einem Charakter einzeln aus der Höhle.

Soll ich den kämpfenden Druiden helfen?

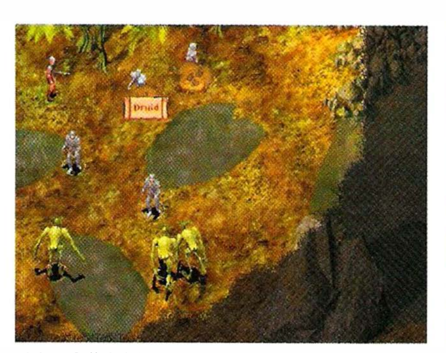
Bei Ihrer Erkundung des Gebietes werden Sie auf weitere Druiden stoßen, die sich gerade im Kampf gegen einige Trolle befinden. Selbst wenn Sie in den Kampf eingreifen, um den Druiden zu



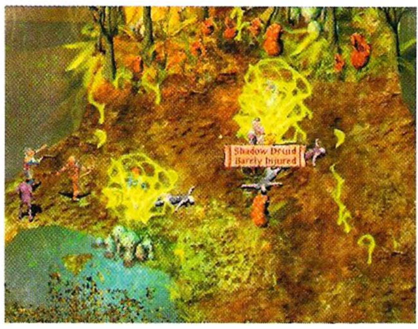
ALLES EINE FRAGE DES PREISES Sprechen Sie nach dem Treffen mit Corneil auch mit Terrece und erkaufen Sie sich seine Unterstützung gegen Ployer.



BITTE MIT STRÄHNCHEN Durch die erkaufte Hilfe der verhüllten Magier gelangen Sie später problemlos in den Besitz von Jaheiras Haarlocke.



ERST ABWARTEN Schauen Sie zuerst in Ruhe dem Kampf zwischen den Druiden und den Trollen zu.



DANN ZUSCHLAGEN Sie haben es danach leichter, mit den restlichen Gegnern fertig zu werden.

helfen, werden diese Sie zum Dank auch noch attackieren. Sie können also einfach den Ausgang des Kampfes abwarten, um sich dann mit weniger Gegnern auseinandersetzen zu müssen.

Was mache ich im Inneren des Hains?

Faldorn befindet sich im Nordwesten der Karte. Sie müssen erst noch einige Wachen am Eingang besiegen, bevor Sie zu ihm gehen können. Im Inneren des Druidenhains können Sie Ihr weiteres Vorgehen von Ihren vorher in Handelstreff getroffenen Entscheidungen abhängig machen. Als böse gesinnte Gruppe sind Sie nach dem Gespräch mit Menold aus Handelstreff im Besitz eines Giftes. Das Gift schütten Sie in das Wasserbecken im nördlichen Teil des Hains. Sollten Sie Druiden wie Cernd oder Jaheira in der Gruppe haben, wird dies allerdings zu einigem Ärger führen. Bei der guten Variante fordern Sie Faldorn zum Zweikampf heraus. Dazu müssen allerdings Druiden in Ihrer Party (Jaheira, Cernd oder Sie selbst) sein. Wenn Sie Jaheira die ganze Zeit in Ihrer Gruppe gehabt haben, ist sie für diesen Zweikampf gut geeignet. Ansonsten ist NPC Cernd die bessere Wahl.

Wie gewinne ich den Zweikampf mit Faldorn?

Im Test haben wir den NPC Cernd gegen Faldorn antreten lassen. Ignorieren Sie einfach die am Boden liegenden Kampfstäbe und wenden Sie die Fähigkeit des Gestaltwandelns von Cernd an. In Form des Werwolfs richtet Cernd wesentlich mehr Schaden an als in seiner menschlichen Form, kann allerdings nicht mehr zaubern. Wenn Sie lieber die menschliche Form beibehalten wollen, sollten Sie schnell einen oder zwei Schutzzauber auf sich selber sprechen (zum Beispiel Borkenhaut) und Faldorn dann mit dem Kampfstab angreifen. Benutzen Sie auch Cernds Beschwörungszauber, um so Faldorn mithilfe der Monster abzulenken.



ZWEIKAMPF Faldorn kann der Attacke der von Cernd beschworenen Wölfe nicht viel entgegensetzen. Das beschworene Waldgeschöpf hat zudem Faldorn paralysiert. Ein leichtes Spiel für Cernd.

Welchen Lohn erhalte ich nach dem Sieg über Faldorn?

Nach Faldorns Ableben erscheint Meister Verthan. Wenn Sie als Hauptcharakter einen Druiden spielen, haben Sie nunmehr die Druiden-Spezial-Quest erfüllt und werden in die Druidengemeinschaft aufgenommen. Sie können sich dann später

HÖHLENSÄUBERUNG Nachdem Ihre Gruppe in der Trollhöhle aufgeräumt hat, können Sie in Ruhe die Knochen durchsuchen und sich Gold und einige nette Gegenstände in die Taschen stecken.



KOPFLOS Verwickeln Sie die Rakshasa in Nahkämpfe und nehmen Sie den Kopf mit.

durch die Erfüllung weiterer Aufträge zum Großdruiden hocharbeiten. Kehren Sie nun nach Handelstreff zurück und erstatten Sie Coprith Bericht.

Die Dao Genies

Was hat es mit den Genies auf sich?

Die zweite große Sorge in Handelstreff ist das Handelsembargo der Dao Genies. Suchen Sie das blaue Zelt außerhalb der Mauern im Süden der Stadt auf, vor dem ein Dschinn Wache hält. Sprechen Sie im Inneren mit Khan Zahraa und bieten Sie ihm an, sein Problem mit den Rakshasa zu lösen.

Wo finde ich die Rakshasa?

Die gesuchten Rakshasa halten sich im Druidenhain auf. Sie müssen sich zur Hütte von Adratha im Nordosten begeben. Wenn Sie Adratha ansprechen, wird sie sich in ihrer wahren Gestalt zu erkennen geben und Sie angreifen. Außerdem teleportieren sich zwei weitere Rakshasa in den Raum. Verwickeln Sie Ihtafeer am besten sofort in den Nahkampf. Wenn Sie aus Platzgründen nicht sofort zu Saadat und Jalaal auf den Holzplanken gelangen können, versuchen Sie, die beiden mit beschworenen Kreaturen abzulenken. Vergessen Sie nicht, nach dem Kampf Ihtafeers Kopf mitzunehmen.

Was bekomme ich für die Erfüllung dieser Quest?

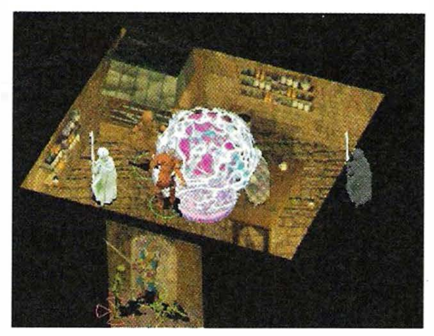
Wenn Sie in Handelstreff Khan Zahraa Bericht erstatten, erhalten Sie außer den Erfahrungspunkten einen Krummsäbel +2. Sprechen Sie im Haus von Coprith mit Gildenmeisterin Busya, erhalten Sie von ihr unter anderem den Schild der Harmonie. Zu guter Letzt werden Sie von der Stadt Handelstreff geehrt. In harten Zahlen ausgedrückt sind das satte 25.250 Erfahrungspunkte und 10.750 Goldstücke. Ihr Ruf erhöht sich um +1, und wenn Sie sich den Stadtbrunnen anschauen, finden Sie dort Statuen Ihrer Gruppe aufgestellt.



Barden-Quest – Das Schauspielhaus

Wie beginne ich die Barden-Quest?

Wenn Sie einen Barden als Hauptfigur spielen, können Sie in den Besitz des Schauspielhauses von Atkatla gelangen. Aber Vorsicht – diese Quest ist nicht ganz einfach. Ihre Gruppe sollte über ein breites Repertoire an Zaubersprüchen verfügen. Wichtig sind vor allem Beschwörungs- und Schutzzauber. Wenn Sie sich gewappnet fühlen, besuchen Sie die Taverne Zu den fünf Krügen im Brückenviertel. Schauen Sie sich die schlechte Theatervorführung im Untergeschoss an und reden Sie danach mit Raelis Shai. Sie bekommen den Auftrag, nach dem vermissten Schauspieler Haer'Dalis zu suchen. Begeben Sie sich dazu als Erstes



ZAUBERHAFT Mekrath kann sich magisch schützen und Monster beschwören.

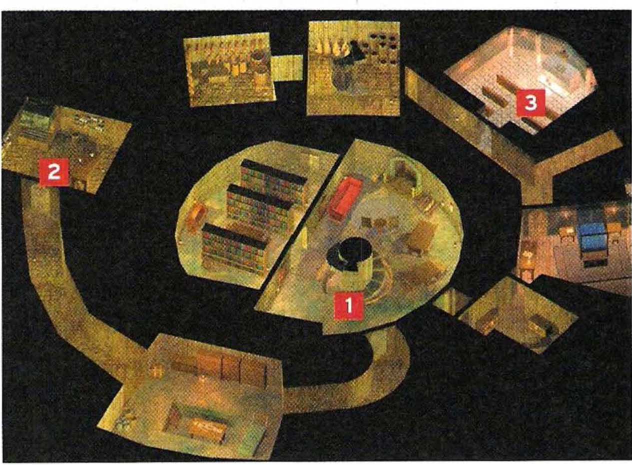


VOR DEM ALTAR Deaktivieren Sie die Fallen, bevor Sie sich die beiden Gegenstände schnappen.

in die Abwasserkanäle im Tempelbezirk. Im nördlichen Teil der Abwasserkanäle gibt es zwei Geheimgänge zu entdecken. Der westliche davon führt zu dem gesuchten Zauberer Mekrath. Der östliche Gang führt zu den Gedankenschindern (Illithiden). Wenn Sie im Besitz des Schlüssels von Tazok sind, können Sie die Altarräume der Gedankenschinder besuchen. Sie finden den Schlüssel in den Firkraag-Ruinen in Windspeerhügel. Die Kämpfe mit den Illithiden sind nicht leicht, dafür gelangen Sie in den Besitz des Hammers der Donnerschläge (Bonus +3). Dieser Hammer ist Teil einer



HALBGÖTTER IN STEIN Nach dem Erfolg in Handelstreff können Sie die steinernen Abbilder Ihrer Helden am Stadtbrunnen bewundern.

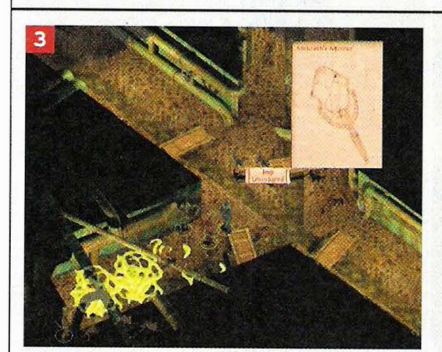


ZAUBERHÜTTE Legende: 1 = Eingang, später treffen Sie hier Haer'Dalis, 2 = Mekrath, 3 = Portal-Edelstein (Vorsicht – Fallen!)

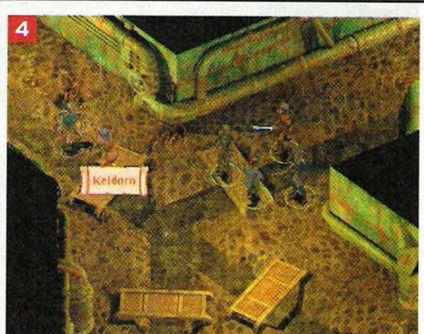
B

Abwasserkanäle

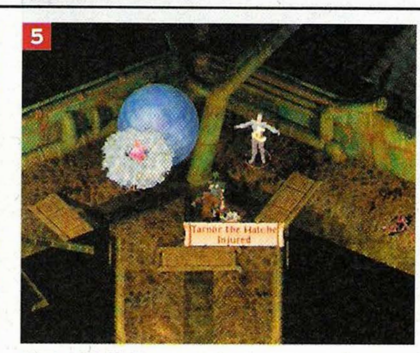
Nehmen Sie sich etwas Zeit, die Kanalisation unter dem Tempelbezirk auf den Kopf zu stellen. Mithilfe der Übersichtskarte dürfte es Ihnen nicht schwerfallen, schnell die wichtigen Plätze in dem Labyrinth ausfindig zu machen.



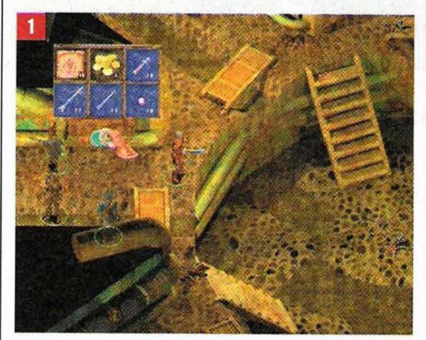
SPIEGELDIEB Das Teufelchen im Südosten besitzt den Spiegel von Zauberer Mekrath.



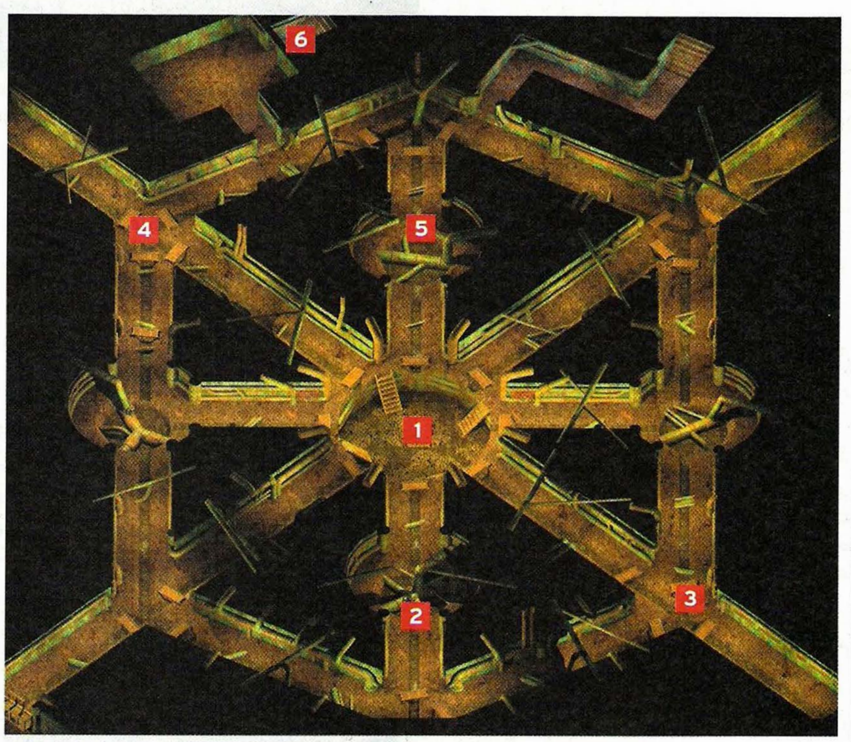
KULTIG Wenn die Kult-Quest in Ihrem Journal steht, finden Sie hier den NPC Keldorn.



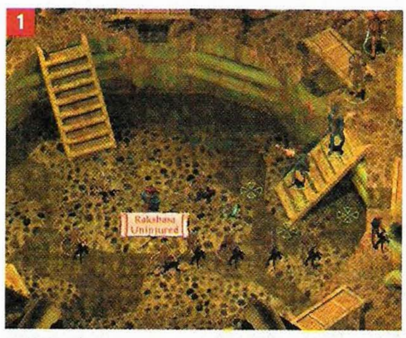
QUAL DER WAHL Wenn Sie diesen Kampf umgehen wollen, kostet Sie das 1.000 Goldstücke.



ENTDECKT Gleich links vom Kampfplatz mit dem Rakshasa finden Sie dieses Versteck.



KANALISATIONSÜBERSICHT Legende: 1 = Rakshasa, 2 = Händler, 3 = Teufelchen mit Mekraths Spiegel, 4 = Keldorn, 5 = Tarnors Gruppe, 6 = Zugang zu Mekraths Gemächern



SCHARMÜTZEL Im Zentrum der Kanalisation treibt dieser Fiesling sein Unwesen.

der mächtigsten Waffen im Spiel, dem so genannten Crom Faeyr. Sie müssen den Abschnitt mit den Gedankenschindern aber noch nicht unbedingt zu diesem Zeitpunkt absolvieren.

In Mekraths Gemächern

Wie gehe ich mit Mekrath um?

Sie müssen in Mekraths Gemächern mit mehreren Mephits und Salamandern rechnen. Gehen Sie zu Mekrath. Er hält sich im westlichen Teil des Gemäuers auf. Sie müssen nicht mit ihm kämpfen, sondern können auch auf unblutige Weise die Herausgabe von Haer'Dalis erreichen. Nehmen Sie dazu Mekraths Auftrag an, den verlorenen Spiegel wieder zu beschaffen (siehe Kasten Abwasserkanäle). Im Altarraum befindet sich der Portal-Edelstein und eine magische Harfe. Nehmen Sie diese Gegenstände an sich und kehren Sie daraufhin zu Raelis Shai ins Theater zurück.

Das planare Gefängnis

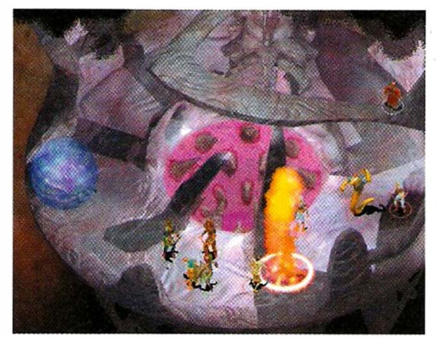
Was mache ich an dem Portal?

Wenn Sie Haer'Dalis erfolgreich befreit haben und mit dem Portal-Edelstein wieder im Schauspielhaus ankommen, entscheiden Sie sich dafür, Raelis Shai noch einmal zu helfen. Sie werden daraufhin Zeuge, wie sie den Zugang zu einer anderen Dimension öffnet. Schalten Sie nacheinander die auftauchenden Monster aus und betreten Sie dann das Portal.

Wie gewinne ich den ersten Kampf im Gefängnis?

Gleich am Start im Gefängnis müssen Sie Ihre Kampfkunst beweisen, da Ihnen die Gegner viel Magie entgegensetzen. Teilen Sie Ihre Truppe am besten auf, um zunächst die Yuan-Ti an ihren Zauber-

sprüchen zu hindern. Danach kümmern Sie sich um die restlichen Gegner. Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten, diesen Abschnitt weiterzuspielen.



UNSANFTE BEGRÜSSUNG Gleich nach Ihrer Ankunft im Gefängnis müssen Sie sich einiger übler Yuan-Ti-Magier und deren Helfer erwehren.

Nordvariante

Ich möchte den nördlichen Weg gehen.

Kümmern Sie sich nicht um Taggets Warnungen und marschieren Sie einfach nach Norden weiter. Sie geraten dabei zwangsweise auf die Teleportfelder und müssen sich mit Minotauren, Golems und weiteren Monstern herumschlagen. Dafür erreichen Sie direkt den Endgegner (Wächter). Für diesen Weg sollte Ihre Gruppe allerdings schon sehr erfahren sein, da die Gegner allesamt magisch begabt sind.

Ostvariante

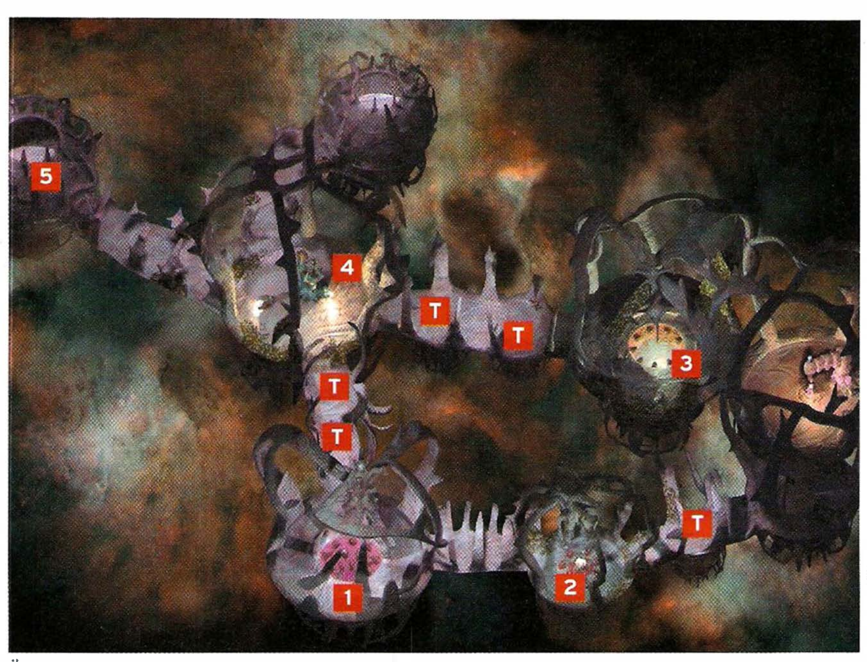
Was erwartet mich auf dem östlichen Weg?

Reden Sie nach dem Kampf am Startplatz im Gefängnis in Ruhe mit Tagget. Er teilt Ihnen mit, dass Sie nicht alle Sklaven bekämpfen müssen. Sie müssen dazu den Herr der Versklavten erreichen und ihm die Kugel der Herrschaft abnehmen. Umgehen Sie die Teleportfelder und ignorieren Sie die menschlichen Sklaven - möglichst auch die anderen Monster. Marschieren Sie zum Herr der Versklavten. Problematisch sind die beiden Luftelementare, die ihn bewachen. Falls Sie einen Ring der Luftbeherrschung besitzen, können Sie damit versuchen, die Elementare zu charmen. Ansonsten müssen Sie auf das bewährte Ablenken durch das Beschwören eigener Monster setzen. Strecken Sie den Sklavenmeister nieder und schnappen Sie sich die Kugel. Zerstören Sie diese in dem südlichen Becken. Danach sind alle menschlichen Sklaven befreit und unterstützen Sie im Kampf gegen die Monster. Eilen Sie weiter zum Wächter. Sie müssen ihn besiegen, um an den Schlüssel für die gefangenen Schauspieler zu gelangen. Mit ein paar beschworenen Monstern und einem gestärkten Kämpfer ist der Wächter recht schnell zu besiegen.

Was für eine Belohnung erhalte ich?

Wenn Sie dieses Abenteuer überlebt haben, überschreibt Ihnen Raelis Shai das Schauspielhaus.

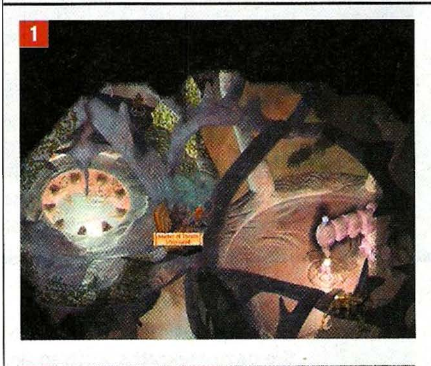
Stefan Weiß



ÜBERSICHTSKARTE Legende: 1 = Start, 2 = hier kann die Kugel zerstört werden, 3 = Herr der Versklavten (hat die Kugel), 4 = Wächter, 5 = Gefangene, T = Teleporter

Master and Slaves

Mit etwas Geschick können Sie den Herrn der Versklavten schnell besiegen und seine Kugel der Herrschaft zerstören, um einige Gefangene damit zu erlösen.









BEFREIUNG Machen Sie zuerst den Herr der Versklavten fertig (1 und 2). Setzen Sie eigene Monster im Kampf gegen den Wächter ein (3 und 4). Danach gehört Ihnen der Schlüssel des Wächters.

Cheats & Eastereggs Kurztipps & Codes

C & C: Alarmstufe Rot 2

In der 11. Mission der Sowjet-Kampagne können Sie mit folgendem Trick viel Zeit sparen und vermeiden gleichzeitig die Begegnung mit den lästigen Psycho-Troopern: Bauen Sie nach der Sicherung Ihrer Basis sofort ein Raketensilo. Sobald die Atomrakete fertig ist, feuern Sie diese auf den Kreml. Da Sie den Kreml von Anfang an sehen können, ist dies problemlos möglich. Der Kreml sollte nun ziemlich genau die Hälfte seiner Panzerung verloren haben. Aus unerklärlichen Gründen schicken die Sowjets aber weder Ingenieure zum Kreml, noch reparieren sie ihn (so wie die umliegenden Gebäude). Nun müssen Sie nur noch ein paar Minuten warten, bis Sie die nächste Rakete abfeuern dürfen und das Ganze wiederholen. Nach dem Einschlag liegt der Kreml in Schutt und Asche und Sie haben die Mission gewonnen!

Iko Helms



GUTE SICHT Sie müssen lediglich zwei Atombomben über dem Kreml abwerfen, um die Mission zu gewinnen.

Hier ist eine weitere Möglichkeit, die 11. Mission der Sowjets schnell und einfach zu lösen: Bewegen Sie die beiden Kirov-Luftschiffe am westlichsten Rand der Karte nach Norden. Ignorieren Sie dabei die Flak-Stellungen. Wenn Sie oben angekommen sind (Basisaufbau und Verteidigung nicht vergessen), sollte mindestens noch ein Kirov übrig sein. Zerstören Sie mit ihm das Atomkraftwerk. Danach haben die Flak-Stellungen keine Stromversorgung mehr und Sie können mit dem Luftschiff ganz einfach den Kreml zerstören.

Sébastian Pütter



IM KEIM ERSTICKT Fangen Sie das MBF mit den Rocketeers ab und schalten Sie dann die restlichen Einheiten aus!

Wenn Sie die Sowjets spielen, können Sie mit einem Trick ganz leicht Teile der Karte bzw. die gegnerische Basis aufdecken. Schießen Sie mit Ihrem V3-Raketenwerfer auf einen gegnerischen Sammler. Wenn sich dieser wegbeamt, die Raketen aber schon unterwegs sind, fliegen diese bis in die feindliche Basis und schlagen dort in den Sammler ein.

Sebastian Schemm

Es gibt eine Möglichkeit, die 7. Mission der Alliierten abzukürzen: Bauen Sie sofort nach Spielbeginn fünf bis sechs Rocketeers und schicken Sie diese zur (noch) verbündeten Stellung im Nordosten. Bis die Einheiten dort angekommen sind, verteidigen Sie sich gegen die feindlichen Schiffe, die von Süden kommen. Nach einiger Zeit wird die Insel im Nordosten angegriffen und besetzt. Mit den Rocketeers ist es nun ein Leichtes, das MBF des Gegners auszuschalten, da er noch keinerlei Luftabwehr hat. Nun können Sie mit Ihren Rocketeers noch die restlichen Einheiten zerstören und Sie haben die Mission gewonnen!

Markus Bracker

Wizards & Warriors (englische Version)

Wenn Sie Gegenstände abliefern müssen, sollten Sie einen Charakter in der Party haben, der die Fähigkeit „Pickpocket" beherrscht. Viele Charaktere geben Ihnen zum Dank eine Belohnung (neue Fähigkeiten oder Waffen). Wenn Sie nun die abgelieferten Gegenstände wieder stehlen (vorher abspeichern nicht vergessen) und mit einem anderen Charakter Ihrer Party übergeben, werden Sie doppelt belohnt!

Wenn Sie im Tempel in Ishad N'Ha den Auftrag annehmen und Jathil einen Brief bringen, können Sie sich beliebig oft die Belohnung dafür abholen (Erfahrungspunkte und Beförderung bis zu Level 7). Besonders effektiv ist dieser Trick, wenn Sie mehrere Charaktere besitzen, die diesen Auftrag erfüllt haben: Sie müssen nur zwischen den beiden hin- und herklicken.

Matthias Zobel

Es gibt in der englischen Version von *Wizards & Warriors* einen Bug, mit dem Sie viel Gold bunkern können. Betreten Sie die Kneipe (Inn) und gehen Sie wie folgt vor:

1. Erstellen Sie eine Party mit sechs Charakteren.
2. Drücken Sie auf „Pool Gold" beim ersten Charakter.
3. Entfernen Sie Charakter 2 bis 6 aus der Party.
4. Nehmen Sie Charakter 2 bis 6 in die Party auf.
5. Beginnen Sie wieder bei Punkt 2.

Achtung: Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen. Folgendes müssen Sie jedoch unbe-





GOLD IM ÜBERFLUSS Durch einen kleinen Bug und die Funktion „Pool Gold" können Sie Unmengen an Gold scheffeln.

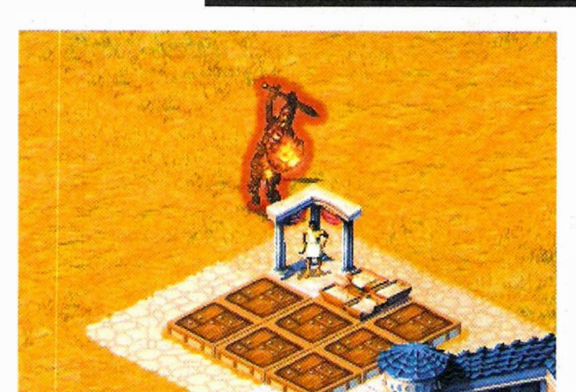
dingt beachten: Sie dürfen den ersten Charakter niemals entfernen oder ihm das Gold wegnehmen. Außerdem müssen Sie die Kneipe (Inn) erst einmal verlassen, dann ist das Gold sicher.

Sebastian Mendel

Zeus

Ein kleiner Programmfehler erweist sich bei Monsterplagen als ungemein nützlich. Wenn ein Monster ein wichtiges Gebäude, wie zum Beispiel einen Pier, ins Visier nimmt, reißen Sie das Gebäude einfach kurzerhand ab! Das Monster wendet sich dann sofort dem nächsten Ziel zu. Drücken Sie dann schnell auf „Undo" und das Gebäude ist wieder da, und zwar mit allen Handelsgütern! Lediglich die Waren, die in diesem Moment auf dem Karren des Handelsplatzes waren, gehen verloren. Landmonster wie Talos können Sie übrigens mit einer langen Straße, Straßensperren und Mauern ablenken und so von wichtigen Orten fernhalten.

Helge T.



AUSGETRICKST Reißen Sie das Gebäude ab, bevor das Monster es zerstört, und drücken Sie auf „Undo", sobald es ein neues Ziel hat.

NHL 2001

Eishockey, Fußball oder Handball? Wer findet, dass die Standardeinstellung von *NHL 2001* zu arcadelastig ist, sollte unsere Tipps probieren!

Die im Handbuch nur spärlich beschriebenen KI-Optionen ermöglichen es, *NHL 2001* so zu verändern, dass es sich mehr wie wirkliches Eishockey spielt. Hier unser Vorschlag, der in allen Schwierigkeitsgraden funktioniert:

Eislaufoptionen:	
Spielgeschwindigkeit	2
Turbodauer	3
Turbo %	2
Ermüdung	3

Checkoptionen:	
Aggression	3
Verletzungen	4
Checkhärte	3
Erholung nach Sturz	3
Blocken	6

Pass-/Schussoptionen:	
Pass abfangen	3
Passgenauigkeit	Aus
Passgeschwindigkeit	3
Schusspräzision	1

Puckoptionen:	
Puckhärte	3
Puckreibung	3
Puck behalten	3
Torwart-Rebounds	4



STANLEY CUP Durch unsere Einstellungen wird es schwerer, aber schöner.



KI-OPTIONEN In diesem Menü ändern Sie alle wichtigen Einstellungen.



GANZ SCHÖN HEISS Wenn Sie schon immer Kates reizvolle Rückseite sehen wollten, geben Sie einfach den Cheat „mpasscam" ein.

No One Lives Forever

Drücken Sie im Spiel die Taste T, damit Sie folgende Codes eingeben können:

mpimyourfather	Gott-Modus
mpwegotdeathstar	Unendlich Munition
mpkingoftehmonstars	Alle Waffen und volle Munition
mpmaphole	Mission gewonnen
mpdrdentz	Volle Gesundheit
mpwonderbra	Volle Rüstung
mpyoulooklikeyou-needamonkey	Alle Rüstungs-optionen
mpmiked	Spiel beenden
mpgoattech	Alle Waffen-Upgrades
mpasscam	Third-Person-Ansicht

Redaktion

Baldur's Gate 2

Editieren Sie die Datei baldur.ini mit einem Editor und suchen Sie die Sektion „Game Options". Fügen Sie die Zeile „Cheats = 1" hinzu und starten Sie dann das Spiel. Nun öffnen Sie im Spiel die Konsole (Strg + Tab) und tippen die folgende Zeile ein:

CHEATERSDOPROSPER:
EnableCheatKeys(1);

Jetzt stehen Ihnen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

[Strg][J]	Teleportiert die Party zum Cursor
[Strg][R]	Heilt den ausgewählten Charakter
[Strg][Y]	Tötet Monster oder NPC ohne Erfahrungspunkte
[Strg][4]	Zeigt Fallen auf

Redaktion

Baldur's Gate 2

Alle neuen Gegenstände, Waffen und Ausrüstungsgegenstände – mit dem richtigen Cheat in Sekundenschnelle im Inventar!

Bevor Sie loslegen können, müssen Sie zuerst die Konsole öffnen und dann CLUAConsole:CreateItem („x") eingeben. Statt des „x" geben Sie einen der folgenden Cheats an. Hier sind übrigens nur die neuen Gegenstände aus *Baldur's Gate 2* aufgelistet. Die restlichen sind die gleichen wie in *Baldur's Gate 1* und *Die Legenden der Schwertkünste* (siehe PC-Games Ausgabe 5/99).

AMUL17	Grünsteinamulett
AMUL18	Wolfsbann Glücksbringer
AMUL19	Amulett der Magieresistenz 5%
AMUL20	Kaligens Amulett der Magieresistenz
AMUL21	Amulett der Macht
AMUL22	Schutzperidot gegen Gift
AMUL23	Peridot des Lebens
AMUL24	Halskette der Gestaltwahrung
AMUL25	Amulett des Zauberschutzes
AX1H06	Wurfbeil +2
AX1H07	Balas Axt
AX1H08	Hangards Axt +2
AX1H09	Spaltenheimer Axt +3
AX1H10	Azurklinge
AX1H11	Streitaxt +2
AX1H12	Streitaxt +3, Steinfeuer
AX1H13	Streitaxt +3, Frostschnitter
BELT06	Gürtel der Hügelriesenstärke
BELT07	Gürtel der Steinriesenstärke
BELT08	Gürtel der Frostriesenstärke
BELT09	Gürtel der Trägheitssperre
BLUN08	Flegel
BLUN09	Kiels Morgenstern
BLUN10	Die Wurzel allen Übels
BLUN11	Streitkolben
BLUN12	Streitkolben der Zerschlagung +1
BLUN13	Flegel +2
BLUN14	Flegel der Zeitalter +3
BLUN15	Morgenstern +2
BLUN16	Der Schläfer +2
BLUN17	Lindwurmschwanz +2
BLUN18	Schädelschmetterer +3
BLUN19	Waffe des Fleischers +2
BLUN20	Ardulias Fall +1
BLUN21	Streitkolben +2
BLUN22	Keule +3, Schwarzblut
BLUN23	Knochenkeule +2, +3 gegen Untote
BLUN24	Keule +2, Beißer
BLUN25	Streitkolben der Zerschlagung +2
BOLT08	Gesegneter Bolzen
BOLT07	Bemerkenswerter Blitz freudiger Monsterverscheucher
BOOK90	Buch der Golems
BOOK91	Amaunators Almanach
BOOK93	Merellas Tagebuch
BOOK94	Orkisches Kochbuch
BOOT06	Abgetragene Stiefel
BOOT07	Elfenstiefel
BOOT08	Flimmerstiefel
BOOT09	Geschwindigkeitsstiefel
BOOT10	Ätherstiefel
BOW09	Schlitzer +2
BOW10	Herzsucher+3
BOW11	Starker Arm +2
BOW12	Bogen des Elfenhofs +3
BOW13	Manabogen +4
BOW14	Bogen der Tuigan
BOW15	Tansherons Bogen +3
BOW16	Kompositlangbogen +2
BOW17	Langbogen +2
BOW18	Kurzbogen +2
BOW19	Gesens Kurzbogen
BRAC11	Armreifen des Fesselns
BRAC12	Armbänder
BRAC13	Abwehrarmreifen RK5
BRAC14	Abwehrarmreifen RK4
BRAC15	Abwehrarmreifen RK3
BRAC16	Armreifen des blendenden Schlages
BRAC17	Handschuhe des Taschendiebstahles
BRAC18	Fanghandschuhe
BRAC19	Schmetterhandschuhe
BRAC20	Heilungshandschuhe
BULL04	Sonnenstein-Schleuderkugel +1
CHAN07	Kettenhemd +3
CHAN08	Kettenhemd +2
CHAN09	Dunkelkettenhemd +3
CHAN10	Kettenhemd des Narren+4
CHAN11	Blutrotes Kettenhemd +5
CHAN12	Elfenkettenhemd
CHAN13	Elfenkettenhemd +1
CHAN14	Elfenkettenhemd +2
CHAN15	Melodisches Kettenhemd +3
CHAN18	Glaubensrüstung +3
CHAN16	Klingensängers Kettenhemd +4
CHAN17	Schuppenpanzer der Aslee +2
CLCK08	Algernons Umhang
CLCK09	Zauberrobe des Widerstandes gegen Kälte
CLCK10	Magische Feuerschutzrobe
CLCK11	Zauberrobe des Widerstandes gegen Elektrizität
CLCK12	Schurkenrobe
CLCK13	Robe des Reisenden
CLCK14	Robe des Abenteurers
CLCK15	Robe des guten Erzmagiers
CLCK16	Robe des neutralen Erzmagiers
CLCK17	Robe des bösen Erzmagiers
CLCK20	Umhang des Schildes
CLCK21	Heiliger Umhang
CLCK22	Shandalars Umhang
CLCK23	Elfenumhang
CLCK24	Umhang des Zurückwerfens
CLCK25	Sternenmantel
CLCK26	Spiegelumhang
CLCK27	Kanalisationsumhang
CLCK28	Umhang der Schattendiebe
CLCK29	Robe der Zauberlehrlinge
CLCK30	Mantel der Tapferkeit
DAGG06	Nesters Dolch
DAGG07	Kylees Dolch
DAGG08	Hentolds Dolch
DAGG09	Silberdolch, Werbann
DAGG10	Seelenräuberdolch
DAGG11	Bumerangdolch
DAGG12	Feuerzahn +3
DAGG13	Feenkoboldstich +3
DAGG14	Knochenklinge +4
DAGG15	Dolch +2
DAGG16	Vergifteter Wurfdolch
DAGG17	Stilett der Demarchess +2
DAGG18	Dolch der Schattendiebe
DAGG19	(Hauptcharakters) Dolch
DAGG20	Vampirdolch +4
DART05	Natternnest
DAGG06	Riesiger Fels
HALB04	Drachenbann +3
HALB05	Drachenodem +4
HALB06	Schwarznebel +4
HALB07	Hellebarde +2
HALB08	Hellebarde +2, Düsterklinge
HALB09	Hellebarde +4, Welle
HAMM04	Streithammer +1, +4 gg. Riesenartige
HAMM05	Kriegshammer +2
HAMM06	Zwergenwerfer +3
HAMM07	Hammer der Blitze +3
HAMM08	Kriegshammer +2, +1 durch Elektrizität, Boroles Faust
HAMM09	Crom Faeyr
HELM14	Kiels Helm
HELM16	Intelligenzhelm
HELM17	Todesschädel
HELM18	Perlmutt-Ionenstein
HELM19	Matrosa Ionenstein
HELM20	Hellgrüner Ionenstein
HELM21	Drachenhelm
LEAT09	Karajachslederpanzer
LEAT10	Lederrüstung
LEAT11	Lederrüstung +2
LEAT12	Lederpanzer +3
LEAT13	Haut des Guhls +4
LEAT14	Geschenk der Nacht +5
LEAT15	Beschlagener Lederwams +2
LEAT16	Orkische Lederrüstung +3
LEAT17	Rüstung tiefster Nacht +4
LEAT18	Rüstung der Viper
LEAT19	Schuppen eines Schattendrachens
LEAT20	Aegels Haut +5
LEAT21	Waffe des Fleisches
LEAT22	Menschliches Fleisch
PLAT08	(Plattenpanzer +3)
PLAT09	Feldharnisch
PLAT10	Plattenpanzer +1
PLAT11	Delvers Plattenpanzer +2
PLAT12	Verdammnisplattenpanzer +3
PLAT13	Gorgonenplattenpanzer +4
PLAT14	Feldharnisch +1
PLAT15	Stolz der Legion +2
PLAT16	Rüstung des Hirsches +3
PLAT17	Trahcies Plattenpanzer +5
PLAT18	Roter Drachenschuppenpanzer
PLAT19	Prunkharnisch +2
RING25	Koveras Schutzring
RING26	Dschinring
RING27	Ring der Feuerbeherrschung
RING28	Ring der Luftbeherrschung
RING29	Ring der Erdbeherrschung
RING30	Beeinflussungsring
RING31	Regenerationsring
RING33	Rammbockring
RING34	Zauberwende-Ring
RING35	Ring der Dietriche
RING36	Ring des Sechsten Sinnes
RING37	Sturmring
RING38	Ring der Morgendämmerung
RING39	Ring von Gaxx
RING40	Ring der Klugheit
SHLD17	Tartsche +1
SHLD18	Langschild
SHLD19	Großer Schild +2
SHLD20	Kiels Tartsche
SHLD21	Drachenschuppenschild +2
SHLD22	Wächter +4
SHLD23	Festungsschild +3
SHLD24	Reflektierender Schild +1
SHLD25	Schild der Harmonie +2
SHLD26	Schild der Verlorenen +2
SHLD27	Gnadenretter +3
SHLD28	Kleiner Schild +2
SHLD29	Mittlere Schild +2
SHLD30	Großer Schild +2
SLNG03	Schleuder +3
SLNG04	Schleuder +2
SLNG05	Schleuder +3, 'Arlas Drachenbann'
SLNG06	Schleuder von Arvorenn +4
SLNG07	Zielsuchende Schleuder +2
SPER04	Speer
SPER05	Speer +2
SPER06	Speer+3
SPER07	Einhornspeer +2
SPER08	Speer +3, Aufspießer
SPER09	Speer +1, Halycon
SPER10	Speer des Verdorrens +4
STAF05	Schlagstecken
STAF06	Stabstreitkolben
STAF07	Stabspeer +2
STAF08	Kampfstab +3
STAF09	Stecken der Beherrschung
STAF10	Heilstecken
STAF11	Stecken der Magister
STAF12	Stecken der Macht
STAF13	Gewitterstecken
STAF14	Stecken der Wälder +4
STAF15	Luftstecken +2
STAF16	Erdstecken +2
STAF17	Feuerstecken +2
STAF18	Kampfstab +2
STAF19	Klerikerstecken +3
STAF20	Rynns Stab +4
SW1H16	Krummsäbel +5, Verteidiger
SW1H17	Kurzschwert von Perdue
SW1H18	Baldurans Schwert
SW1H19	Rache des Vampirs
SW1H20	Krummsäbel
SW1H22	Krummsäbel +1
SW1H23	Krummsäbel +2, Rashads Klaue
SW1H24	Flammenzunge
SW1H25	Kundane +2
SW1H26	Ilbratha +1
SW1H27	Arabenes Schwert +2
SW1H28	Gurgelschlitzer +4
SW1H29	Kurzschwert +2
SW1H30	Belm +2
SW1H31	Tagesstern
SW1H32	Drachentöter
SW1H33	Rast +2
SW1H34	Albruin +1
SW1H35	Adjatha der Trinker +2
SW1H36	Namarra +2
SW1H37	Taragartha +1
SW1H38	Ihor der Aderlasser +2
SW1H39	Klinge des Versengens +3
SW1H40	Rosenklinge +3
SW1H41	Langschwert +2
SW1H42	Bastardschwert +2
SW1H43	Katana
SW1H44	Katana +1
SW1H45	Malakar +2
SW1H46	Wahizashi
SW1H47	Wahizashi +1
SW1H48	Ninja-To
SW1H49	Ninja-To +1
SW1H50	Shazzellim +1
SW1H51	Göttliche Rage
SW1H52	Krummsäbel +3
SW1H53	Flammenschwert+1
SW1H54	Der Ausgleicher
SW1H55	Katana +2
SW1H56	Krummsäbel
SW2H07	Schnitter +3
SW2H08	Seelenschnitter +4
SW2H09	Kriegsklinge +4
SW2H10	Carsomyr +5
SW2H11	Zweihänder +2
SW2H12	Flamme des Nordens
SW2H13	Spinnenfluch
SW2H14	Lilarcor
SW2H15	Chaosschwert +2
WAND12	Stab der Überraschung
WAND13	Stab der Todeswolke
WAND14	Spinnwebensack
WAND15	Stab der Zauberlehrlinge
WAND16	Eisstaubtrank
XBOW07	Schwere Armbrust +3
XBOW08	Riesenharrarmbrust +3
XBOW09	Leichte Armbrust +2
XBOW10	Necaradans Armbrust +3
XBOW12	Armbrust der Heimsuchung +4
XBOW13	Schwere Armbrust des Versengens
XBOW14	Blitzbombenwerfer

Andreas Rosin



Unreal

Waffen, Gegenstände, Levels und vieles mehr - zur Vollversion gibt es noch einmal die wichtigsten Cheats!

Die folgenden Cheat-Codes werden einfach in der *Unreal*-Konsole eingegeben, die man durch einen kurzen Druck auf die Taste ^ oder Ö aktiviert. Jede Eingabe muss mit Enter bestätigt werden. Alternativ kann man die Cheats natürlich auch im Talk-Modus eintippen (Taste T), wobei aber das standardmäßig eingeblendete „say" gelöscht werden muss.

Allgemeine Cheats:	
ALLAMMO	999 Schuss für jede Waffe
BEHINDVIEW 1/0	Ansicht von hinten an/aus
FLUSH	Anderer Grafik-Modus
FLY	Man kann fliegen
GHOST	Keine Kollisionsabfrage (no Clipping)
GOD	Unverwundbarkeit
INVISIBLE	Unsichtbarkeit (aber man wird noch gehört!)
KILLPAWNS	Alle Gegner sterben
SLOMO X	Statt X Geschwindigkeit eintragen (1 ist Standard)
WALK	Die Cheats „FLY" und „GHOST" werden abgeschaltet

Waffen: (Eingabe: SUMMON + Cheat)	
ASMD	ASMD
AUTOMAG	AutoMag
DISPERSIONPISTOL	Dispersion-Pistol
EIGHTBALL	8-Ball-Launcher
FLAKCANNON	Flak-Cannon
GESBIORIFLE	GESBioRifle
MINIGUN	Mini-Gun
QUADSHOT	Quadshot (neue Waffe auf der Taste 3; eventuell zweimal 3 drücken)
RAZORJACK	Razor-Jack
RIFLE	Assault-Rifle
STINGER	Stinger

Gegner: (Eingabe: SUMMON + Cheat)	
BIRD1	Vogel
BRUTE	Brute
CAVEMANTA	Höhlenmanta
COW	Dinosaurierkuh
COWBABY	Dinosaurierbaby
DEVILFISH	Fisch
FLY	Killerfliege
HORSEFLYSWARM	Fliegenschwarm
ICESKAARJ	Skaarj
KRALL	Krall
KRALLELITE	Starker Krall
LEGLESSKRALL	Beinloser Krall
LESSERBRUTE	Brute
MANTA	Manta
MALEONEBOT	Angreifender männlicher Bot, entsprechend mit TWO oder THREE statt ONE und mit FEMALE statt MALE
MALEONE	Stehender männlicher Bot
MERCENARY	Mercenary
MERCENARYELITE	Starker Mercenary
NALI	Nali
NALIPRIEST	Nalipriester
NALIRABBIT	Hase
PUPAE	Spinne
QUEEN	Queen (Endgegner)
SKAARJASSASSIN	Skaarj
SKAARJBERSERKER	Skaarj
SKAARJGUNNER	Skaarj Trooper (mit 8-Ball-Launcher)
SKAARJINFANTRY	Skaarj Trooper (mit Stinger)
SKAARJLORD	Skaarj
SKAARJOFFICER	Skaarj Trooper (mit Razor-Jack)
SKAARJSCOUT	Skaarj
SKAARJSNIPER	Skaarj Trooper (mit Assault-Rifle)
SKAARJTROOPER	Skaarj Trooper
SKAARJWARRIOR	Skaarj
SKTROOPERBOT	Skaarj Trooper-Bot
SLITH	Slith
SQUID	Oktopus
TENTACLE	Tentakel
WARLORD	Warlord

Gegenstände: (Eingabe: SUMMON + Cheat)	
AMPLIFIER	Amplifier
ARMOR	Armor
ASBESTOSSUIT	Asbestos Suit
BANDAGES	Bandages
DAMPENER	Dampener
FLARE	Flare
FLASHLIGHT	Flashlight
FORCEFIELD	Force-Field
INVISIBILITY	Invisibility
JUMPBOOTS	Jump-Boots
KEVLARSUIT	Kevlar-Suit
NALIFRUIT	Nali-Healing-Fruit
POWERSHIELD	Powershield
SCUBAGEAR	Scuba-Gear
SEARCHLIGHT	Searchlight
SHIELDBELT	Shieldbelt
SUPERHEALTH	Superhealth
TOXINSUIT	Anti-Toxin-Suit
TRANSLATOR	Universal Translator
VOICEBOX	Voice-Box

Zur gezielten Anwahl von Levels tippen Sie erst „open", drücken dann das Leerzeichen und geben nun den entsprechenden Levelcode ein:

Unreal	Eröffnungssequenz
Vortex2	Vortex Riders
Nyleve	Nyleve's Falls
Dig	Arajigar Mine
Dug	Depths of Arajigar
Passage	Sacred Passage
Chizra	Chrizra Nali Temple
Ceremony	Nali Ceremonial Chambers
Dark	Dark Arena
Harobed	Harobed Village
TerraLift	Terraniux Underground
Terraniux	Terraniux
Noork	Noork's Elbow
Ruins	Temple of Vandora
Trench	The Trench
IsvKran4	ISV Kran, Deck 4
IsvKran32	ISV Kran, Deck 2 und 3
IsvDeck1	ISV Kran, Deck 1
SpireVillage	Spire Village
TheSunspire	The Sunspire
SkyCaves	Gateway to Na Pali
SkyTown	Nali Pa Haven
SkyBase	Outpost 3j
VeloraEnd	Verlora Pass
Bluff	Bluff Eversmoking
Dasapass	Dasa Mountain
Dasacellars	Cellars at Dasa Pass
NaliBoat	Serpent Canyon
NaliC	Nali Castle Canyon
NaliLord	The Demon's Lair
Dcrater	Demon's Crater
ExtremeBeg	Mothership Base
ExtremeLab	Mothership Lab
ExtremeEnd	Mothership Core
ExtremeCore	Mothership Core
ExtremeDGen	Mothership Core
ExtremeDark	The Darkening
QueenEnd	The Source
Endgame	Schlusssequenz
Entry	Testlevel
DKNightOp	Multiplayer-Level
DMARIZA	Multiplayer-Level
DMCOURSE	Multiplayer-Level
DmDeathFan	Multiplayer-Level
DmDeck16	Multiplayer-Level
DMElsinore	Multiplayer-Level
Dmfith	Multiplayer-Level
DmHealPod	Multiplayer-Level
DmMorbias	Multiplayer-Level
DmRadikus	Multiplayer-Level
DmTundra	Multiplayer-Level
Gateway	Multiplayer-Level

Möchte man bei *Unreal* schier unerklimmbare Höhen erreichen, nutzt man einfach den sonst gefährlichen Rückstoß der Eightball aus. Indem man die Waffe direkt nach unten hält, abfeuert und genau abspringt, wenn die Rakete den Boden berührt, wird man sehr hoch katapultiert und kommt an Orte, die man vorher nur von unten bestaunen konnte. Leider kann man sich bei diesem Manöver schnell verletzen, aber nach ein paar Übungssprüngen geht's ganz leicht.

Der ASMD-Laser bietet einen „dritten" Feuer-Modus. Dafür muss man zuerst einen Energieball (zweiter Waffen-Modus) abfeuern und diesen danach mit einem Energie-Impuls (erster Waffen-Modus) treffen. Der Energieball zerbirst in einer unglaublich zerstörerischen Explosion. Dabei ist zu beachten, dass der Energieball auf einer Höhe mit dem Ziel ist, bevor man ihn mit dem Energie-Impuls abschießt.

Vollversion Unreal



Installation

1 Verlassen Sie alle anderen Anwendungen und legen Sie die *Unreal*-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2 Falls Windows 95/98 die CD-Autoplay-Funktion verwendet, erscheint automatisch der Installationsbildschirm von *Unreal*, sobald die CD eingelegt ist. Wenn Autoplay deaktiviert ist, doppelklicken Sie auf das Symbol Arbeitsplatz und dann auf das CD-ROM-Symbol im neu geöffneten Fenster. Doppelklicken Sie auf Setup.exe, um die Installation zu starten.
3 Sie benötigen 100 MB freien Festplattenspeicher für die Minimalinstallation und 450 MB für die Vollinstallation. Der nächste Bildschirm zeigt eine Liste mit verschiedenen installierbaren *Unreal*-Komponenten an:

• UnrealEd: Vorabversion des Unreal-Level-Editors.
• Unreal Engine: Das Hauptprogramm von *Unreal*; Installation ist unbedingt erforderlich.
• Game Content (Spielinhalt): Wählen Sie diese Option, um das gesamte Spiel auf der Festplatte zu installieren. Das kann Aussetzer während des Spielens vermeiden.
• DirectX: Diese Option sollten Sie deaktivieren.

Unbedingt Patch installieren!

Nach der Installation von *Unreal* sollten Sie auf jeden Fall den neuesten Patch installieren, um unter anderem die Unterstützung für Direct3D zu aktivieren. Außerdem wird das Spielen über Netzwerk und Internet deutlich verbessert sowie eine ganze Reihe von anderen Fehlern beseitigt. Den neuesten Patch finden Sie auf der aktuellen Demo-CD bzw. auf der DVD unter: Bugfixes\9\UnrealPatch226Final.exe

Ziel des Spiels

Das Hauptziel in *Unreal* ist es herauszufinden, wie Sie der fremdartigen Welt entfliehen können, auf der Sie mit dem Raumschiff Rikers abgestürzt sind. Darüber hinaus liegt es an Ihnen, die Geheimnisse dieses Planeten zu entdecken. An Bord der Rikers befanden sich verschiedene Universalübersetzer, die zur Ausrüstung der Wachmänner gehörten. Es ist lebenswichtig, einen Übersetzer zu finden! Der Übersetzer kann viele der Objekte, Geräte und Inschriften auf dem Planeten analysieren und interpretieren.

New Game (Neues Spiel)

Wenn Sie ein neues Spiel starten, müssen Sie einen Schwierigkeitslevel festlegen. Dieser bestimmt, wie vielen Monstern Sie begegnen, wie schnell und aggressiv diese sind und in welcher Verfassung Ihre Gesundheit und Kräfte sind.

Game Options (Spieloptionen)

In dieser Option können Sie die Spielgeschwindigkeit (Geschwindigkeit für Spieler, Monster und Objektbewegungen) auf einen Ihnen angenehmen Level einstellen. Wenn Sie *Unreal* zum ersten Mal spielen, ist eine langsamere Geschwindigkeit zu empfehlen, bis Sie mit Steuerung und Mechanik des Spiels so vertraut sind, dass Sie der Höchstgeschwindigkeit gewachsen sind. Informationen zur Konfiguration erweiterter Optionen finden Sie in der Datei readme.txt.

Multiplayer

Im Menü Multiplayer starten Sie eine Mehrspieler-Partie, treten einer bei oder konfigurieren das Spieler-Setup.

Start Game (Spiel starten)

Wählen Sie „Start Game" (Spiel starten), um als Host eines Multiplayer-Spiels zu fungieren. Es erscheint das Menü Multiplayer-Optionen mit den Setup-Optionen für das Spiel.
Select Game (Spiel): Hier wählen Sie den Typ des Multiplayer-Spiels. Informationen zu den verschiedenen Spieltypen finden Sie in der Datei readme.txt.

Select Folder (Ordner wählen):
Wählen Sie den Ordner mit der gewünschten Spielkarte.
Select Map (Karte wählen):
Wählen Sie die gewünschte Karte.
Configure Game (Spiel konfigurieren):
Standardeinstellungen der Spieloptionen ändern.

- Game Speed (Spielgeschwindigkeit): Geschwindigkeit für Spieler, Monster und Objektbewegungen festlegen.
- Frag-Limit (Sieg-Limit): Zahl der besiegten Gegner, die ein Spieler zum Sieg benötigt.
- Time Limit (Zeit-Limit): Legt fest, wie lange das Spiel dauern soll. Nach Ablauf der festgelegten Zeit gewinnt der Spieler mit den meisten Abschüssen.
- Max. Player (Max. Spieler): Legt die maximale Teilnehmerzahl für das Spiel fest.
- Co-op Weapon Mode (Co-op-Waffenmodus): Wenn diese Option aktiviert ist, erneuern sich Waffen sofort (erscheinen erneut auf dem Bildschirm, nachdem sie aufgehoben wurden), können von jedem Spieler jedoch nur einmal aufgehoben werden.
- Exiting Allowed (Beenden möglich): Wenn Beenden möglich ist, können Spieler den Level wechseln, indem sie durch einen Ausgang gehen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, kann nur der Host des Spiels den gespielten Level ändern.
- Advanced Options (Erweiterte Optionen): Informationen zur Konfiguration der erweiterten Optionen finden Sie in der Datei readme.txt.

Join Game (Spiel beitreten)

Wählen Sie „Join Game" (Spiel beitreten), um dem Multiplayer-Spiel eines entfernten Servers beizutreten.

Player Setup (Spieler-Setup)

Im Menü „Player Setup" (Spieler-Setup) erstellen Sie eine Figur für Mehrspieler-Partien.



KEINE PANIK Im Tipps&Tricks-Teil sowie auf CD und DVD dieser Ausgabe finden Sie nützliche Ratschläge für das Überleben in Unreal.

Bots

Die *Unreal*-Bots sind hochintelligente, computergesteuerte Mehrspieler-Gegner. Ihre Stärke reicht von beeindruckend bis zu absolut erschreckend und sie sind im Allgemeinen viel schwerer zu besiegen als die regulären Monster in *Unreal*.
So starten Sie ein Bot-Spiel:

1. Wählen Sie im Hauptmenü die Option „Multiplayer".
2. Mit „Start Game" das Spiel starten.
   - Im Feld „Select Game" (Spiel wählen) wählen Sie „Deathmatch Game" (Standard).
   - Als Ordner wählen Sie einen Deathmatch-Ordner. Standard ist „DeathmatchMaps".
   - Als Karte wählen Sie die gewünschte Deathmatch-Karte.
3. Wählen Sie dann „Configure Game" (Spiel konfigurieren).
   - Im Feld „Number of Bots" (Anzahl von Bots) legen Sie fest, gegen wie viele Bots Sie antreten möchten.
   - Wählen Sie für die Option „Standalone Game" (Einzelspiel) „True" (Ja).
   - Wählen Sie „Configure Bots" (Bots konfigurieren), um die Einstellungen für die computergesteuerten Gegner festzulegen. Sie können die Erscheinung, Aggressivität und den Kampfstil jedes Bots, gegen den Sie antreten, verändern.
4. Abschließend wählen Sie „Launch Game" (Spielstart) im Multiplayer-Menü. Hinweis: Zusätzlich zu der Möglichkeit, allein gegen die Bots anzutreten, lassen sich Bots auch in Multiplayer-Spielen via Internet und Netzwerk verwenden: Dazu müssen Sie im Feld „Standalone Game" (Einzelspiel) einfach „False" (Nein) wählen.

Heads Up Display (HUD)

Diese Anzeige informiert Sie ständig über Ihre Ausrüstung.
1. Rüstungssymbol
Zeigt alle Rüstungen oder andere schützende Ausrüstung an, die Sie tragen.
2. Rüstungs-Level-Anzeige
Zeigt den Level der Schutzrüstung an, von 0 bis 300.
3. Inventar-Symbolleiste
Zeigt alle Objekte des Inventars. Verwenden Sie die Tasten Ü und + auf der Tastatur zur Auswahl eines Objekts. Das gerade gewählte Objekt ist von einem weißen Feld umgeben. Aktivieren Sie Objekte mit der Eingabetaste. Aktivierte Objekte erscheinen rot markiert. Drücken Sie für eine Sekunde die Eingabetaste, um ein Objekt zu deaktivieren.
4. Gesundheitsanzeige
Zeigt den aktuellen Gesundheitszustand an, von 0 bis 200.
5. Munitionsvorratsanzeige
Zeigt an, wie viel Munition sich noch in der aktuellen Waffe befindet.
6. Munitionsart-Symbol
Zeigt die verwendete Munitionsart an.
7. Munitionsanzeige
Zeigt an, wie viel Munition noch für jede Waffe übrig ist (Je länger die Leiste ist, desto mehr Munition steht Ihnen noch zur Verfügung). Die Zahl am Anfang jeder Spalte bezeichnet die Taste, der die jeweilige Waffe zugeordnet ist.
8 Nachrichten
Bei besonderen Ereignissen und Situationen erscheinen Textnachrichten am oberen Bildschirmrand.

Standard-Tastatursteuerung

Spielsteuerung

Taste	Aktion
↑	Vorwärts
↓	Rückwärts
←	Links ausweichen
→	Rechts ausweichen
[illegible]	Nach links wenden
[illegible]	Nach rechts wenden
Maus	Spielfigur lenken
Strg / linke Maustaste	Primärfeuer
Alt / rechte Maustaste	Sekundärfeuer
Leer	Springen
Enter	Inventar aktivieren
Shift	Rennen ein-/ausschalten
1 bis 0	Waffenwechsel
-	Zur nächsten Waffe wechseln
Ü / +	Durch das Inventar scrollen
F5	HUD ändern
F2	Übersetzer aktivieren
P	Spiel unterbrechen

Deathmatch

Taste	Aktion
F	Tod vortäuschen
T	Waffe werfen
F4	Ergebnisliste aufrufen

TABULATORBEFEHLE

Drücken Sie Tab, um während eines Multiplayer-Spiels folgende Befehle einzugeben: Say <Nachricht> – Nachricht wird an alle Spieler geschickt
Spott: Spott1 – Höhnische Filmsequenz 1 abspielen
Spott: Sieg1 – Siegesfilmsequenz 1 abspielen
Spott: Sound – Grußsequenz abspielen

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%
Referenzklasse

Ab 80%
Oberklasse

Ab 70%
Gehobene Mittelklasse

Ab 50%
Mittelklasse

Unter 50%
Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre - kurzum: hervorragenden Spielspaß.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" - allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Die Angabe der Originalwertung hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der Ausgaben-Nummer können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der Klassen wurden alle Titel alphabetisch sortiert. Zusatz- und Missions-CD-ROMs sind mit (Z) gekennzeichnet.

Abenteuer

- **Rollenspiel** — z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate
- **Adventure** — z. B. Grim Fandango, Blade Runner

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	BioWare	92	11/00
Diablo2	Action-Rollenspiel	Blizzard	91	08/00
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
Baldur's Gate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
BladeRunner	Adventure	Westwood	92	01/98
Darkstore	Rollenspiel	DelphineSoftware	83	10/99
Discworld Noir	Adventure	GTInteractive	88	07/99
Evil Islands	Rollenspiel	Nival	80	12/00
Final Fantasy 8	Rollenspiel	SquareSoft	84	03/00
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra Studios	80	01/00
Hype - The Time Quest	Action-Adventure	UbiSoft	82	01/00
Icewind Dale	Rollenspiel	BlackIsle	81	09/00
Kings Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86	01/99
Messiah	Action-Adventure	Shiny	87	02/00
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	Shiny	82	06/00
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Nocturne	Action-Adventure	TerminalReality	87	12/99
Nox	Rollenspiel	Westwood	82	03/00
PlanescapeTorment	Rollenspiel	BlackIsle	84	02/00
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	80	11/99
Rent-A-Hero	Adventure	NeoSoftware	84	12/98
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	Sierra Studios	85	03/99
SepterraCore	Rollenspiel	Valkyrie Studios	80	01/00
Silver	Rollenspiel	SpiralHouse	81	05/99
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	85	02/00
Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	Activision	86	08/00
Baphomets Fluch 2	Adventure	Revolution Software	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	Bethesda Softworks	77	03/98
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
DarkEarth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Dark Secrets of Africa	Action-Rollenspiel	New GenerationSoftware	73	10/99
Devil Inside	Action-Adventure	Gamesquad	78	05/00
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
Final Fantasy 7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80	1 /97
Gorky17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	UbiSoft	79	06/99
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	NewWorldComputing	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	NewWorld Computing	73	09/99
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Omikron: The NomadSoul	Action-Adventure	QuanticDream	72	12/99
Rage of Mages	Rollenspiel	Nival Entertainment	73	01/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Nival Entertainment	75	08/99
Star Wars: Episode 1 - Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
The longest Journey	Adventure	Funcom	74	04/00
The X-Files: The Game	Interaktiver Spielfilm	Hyperbole Studios	73	09/98
Wizards & Warriors	Rollenspiel	Heuristic Park	79	11/00
AncientEvil	Action-Rollenspiel	Silver Lightning	62	07/99
Asghan	Action-Adventure	GrolierInteractive	59	02/99
BlackDahlia	Adventure	Take2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	StormfrontStudios	61	11/98
Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	NewWorld Computing	57	07/00
Dark Vengeance	Action-Adventure	RealityBytes	56	03/99
Das fünfte Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
Der Ring der Nibelungen	Adventure	ArxelTribe	70	12/98
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Die Zeitmaschine	Adventure	Cryo	63	06/00
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dreams to Reality	Action-Adventure	CryoInteractive	81	12/97
Egypt 2: Die Prophezeiung Heliopolis	Adventure	Cryo	54	12/00
Galador	Adventure	Topware Interactive	59	05/99
JackOrlando	Adventure	Topware Interactive	70	10/97
Konung	Rollenspiel	InfiniteLoop	53	11/00
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80	12/97
Might & Magic 8: Day of the Destroyer	Rollenspiel	New World Computing	56	06/00
Nightlong	Adventure	Team17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Odyssee - Auf der Suche nach Odysseus	Adventure	In Utero	61	08/00
Queen: The Eye	Action-Adventure	ElectronicArts	72	01/98
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	SierraStudios	69	03/99
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Riven	Adventure	CyanSoftware	55	12/97
Sanitarium	Adventure	ASCGames	70	11/98
Sign of the Sun	Adventure	Projekt2	60	02/98
Soulbringer	Rollenspiel	GremlinInteractive	69	07/00
StarTrek: Der Aufstand	Adventure	Presto Studios	66	01/00
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Arcatera	Rollenspiel	WestkaEntertainment	40	07/00
Atlan Zeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis 2	Adventure	CryoInteractive	45	03/00
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	Sierra Studios	62	11/97
Corum 2 - DarkLord	Rollenspiel	Ilicom	15	12/99
Dark Side of the Moon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Grab des Pharao	Adventure	Ravensburger Interactive	60	04/98
Days of Oblivion 2	Adventure	Toygardens Media	46	01/00
Der Fluch der Azteken	Adventure	Cryo	26	06/00
Dracula Resurrection	Adventure	Microids	59	04/00
Dragonfire	Rollenspiel	Target Software	45	10/00
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Faust	Adventure	ArxelTribe	43	12/99
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Hazard	Rollenspiel	WizardSoft	15	03/00
LamentationSword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Liath	Adventure	Project 2	30	03/99
MetroPolice	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Obsidian	Adventure	Rocket Science	51	01/98
Reah	Adventure	Project 2	57	11/98
Satanica	Action-Rollenspiel	Computerhouse	46	04/00
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
SpaceBar	Adventure	RocketScience	65	12/97

Action

- **Action-Adventure** — z. B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- **3D-Action** — z. B. Half-Life, Unreal Tournament
- **Flipper** — z. B. Pro Pinball: The Web
- **Beat 'em Up** — z. B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategie** — z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump&Run** — z. B. Rayman 2, Pandemonium
- **Rennspiele** — z. B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
DarkProject 2 - The Metal Age	Action-Adventure	LookingGlass	91	05/00
DarkProject: Der Meisterdieb	Action-Adventure	LookingGlass	94	02/99
Drakan	Action-Adventure	SurrealSoftware	91	10/99
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
JediKnight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
ProPinball: BigRaceUSA	Flipper	CunningDevelopements	90	12/98
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
TombRaider3	Action-Adventure	CoreDesign	90	01/99
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	CoreDesign	91	01/00
Unreal Tournament	3D-Action	EpicGames	92	09/99
Wheel of Time	3D-Action	LegendEntertainment	90	01/00
Battlezone 2	Action-Strategie	Pandemic Studios	86	12/99
Descent 3	3D-Action	OutrageEntertainment	80	08/99
Descent3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80	02/00
Deus Ex	Action-Adventure	IonStorm	89	08/00
Forsaken	3D-Action	Probe Entertainment	90	05/98
Gex3D: Enter the Gecko	Jump & Run	Crystal Dynamix	89	07/98
Grand Theft Auto	Action	DMA	80	01/98
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86	12/99
Gunman	3D-Action	RewolfSoftware	88	12/00
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89	01/00
Heavy Metal F.A.K.K.2	Action-Adventure	Ritual Entertainment	82	11/00
Heretic 2	3D-Action	RavenSoftware	85	01/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	80	01/00
MDK2	Action-Adventure	Bioware	87	07/00
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump & Run	OddworldInhabitants	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	Cunning Developements	82	02/00
RainbowSix	Action-Strategie	RedstormEntertainment	86	11/98
Rayman 2 - The Great Escape	Jump & Run	Ubi Soft	88	12/99
Requiem	3D-Action	CycloneStudios	85	04/99
RogueSpear	Action	Redstorm Entertainment	81	11/99
Rune	Action-Adventure	HumanheadStudios	83	12/00
Star Trek: Voyager - Elite Force	3D-Action	RavenSoftware	85	10/00
SWAT3: Close Quarters Battle	Action-Strategie	SierraStudios	85	02/00
SystemShock2	Action-Adventure	Looking Glass	89	10/99
TonicTrouble	Jump & Run	Ubi Soft	81	01/00
Turok 2: Seeds Of Evil	3D-Action	Iguana	83	02/99
Unreal	3D-Action	EpicGames	92	08/98
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	LegendEntertainment	83	08/99
Wargasm	Action-Simulation	DigitalImageDesign	88	01/99
AddictionPinball	Flipper	Team17	86	03/98
AirfixDogfighter	Action	UDS	78	12/00
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Balls of Steel	Flipper	WildfireStudios	80	02/98
BlairWitch Volume One: RustinParr	Action-Adventure	TerminalReality	79	12/00
Croc: Legend of the Gobbos	Jump&Run	ArgonautSoftware	86	03/98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	EidosInteractive	82	07/98
Deep Fighter	Action	Criterion Studios	70	10/00
DeltaForce	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
Die by the Sword	Action-Adventure	Treyarch Invention	86	05/98
Die by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	TreyarchInvention	78	01/99
Disneys Tarzan	Jump&Run	Eurocom Entertainment	70	03/00
Evolva	3D-Action	Computer Artworks	74	05/00
FlyingHeroes	3D-Action	IllusionSoftworks	75	07/00
Frogger	Jump & Run	SCEECambridge	74	02/98
Frogger 2	Geschicklichkeit	Konami	77	12/00
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand Theft Auto: London 1969 (Z)	Action	DMA	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Vis Interactive	80	11/98
Heart of Darkness	Jump & Run	Amazing Studios	80	08/98
Hercules	Action	DisneyInteractive	78	12/97
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Illusion Softworks	79	09/99
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate 76 Nitro Riders (Z)	Action	Activision	85	05/98
Interstate82	Action	Activison	76	01/00
Jazz Jackrabbit 2	Jump & Run	EpicGames	84	04/98
JudgeDredd Pinball	Flipper	Pin-BallGames	85	07/98
Kiss: Psycho Circus	3D-Action	ThirdLaw	74	09/00
LinksExtreme	Golfspiel	AccessSoftware	71	09/99
MetalGearSolid	Action	Konami	79	12/00
MicroMachines V3	Rennspiel	Midway	75	08/98
NerfArenaBlast	3D-Action	Visionary	77	03/00
NuclearStrike	Action	Electronic Arts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	79	01/98
Outwars	Weltraum-Action	Single Trac	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump & Run	CrystalDynamix	87	06/98
RainbowSix: CovertOps Essentials	Taktik-Shooter	Ubi Soft	71	12/00
RainbowSix: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump & Run	Ubi Soft	70	12/97
Recoil	Action	Zipper Interactive	77	05/99
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Soul Reaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76	11/99
SpecOps	Action-Strategie	Zombie	83	06/98
StarTrek: KlingonHonorGuard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Subculture	Action	CriterionStudios	83	12/97
TombRaider2	Action-Adventure	CoreDesign	94	12/97
TrickStyle	Rennspiel	Criterion Studios	72	12/99
Turok	3D-Action	Iguana	85	11/97
Ultimate RacePro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	Cyclone Studios	84	01/98
Uprising 2: Lead And Destroy	Action-Strategie	Cyclone Studios	72	03/99
V2000	Action	GrolierInteractive	78	11/98
VirtuaFighter2	Beat'em up	Sega PC	88	11/97
A Bug's Life	Jump & Run	Disney Interactive	51	04/99
B-Hunter	Action	Midas	52	02/00
BleifussFun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Breakout	Geschicklichkeit	Hasbro	67	12/00
Bust-A-Move	Action	LesBird andRuben Cabrera	65	04/98
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65	02/00
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54	01/99
Chasm: TheRift	Arcade-Action	ActionFormsLtd.	78	12/97
Cold Blood	Action-Adventure	Revolution	69	11/00
Croc 2	Jump & Run	Argonaut	79	04/00
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	68	07/00
DarkRift	Action	Vic Tokai	60	04/98
Dethkarz	Rennspiel	Beam Software	72	12/98
Dino Crisis	Action-Adventure	Capcom	65	08/00
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	63	01/00
Excessive Speed	Rennspiel	ChaosWorks	59	01/99
Expendable	Action	RageSoftware	68	06/99
Extreme-G2	Rennspiel	Probe Entertainment	60	03/99
Fighting Force	Action	CoreDesign	60	05/98
Force21	Action-Strategie	RedstormEntertainment	56	09/99
Glover	Jump & Run	InteractiveStudios	60	02/99
Hardwar	Weltraum-Action	GremlinInteractive	61	11/98
Have a N.I.C.E.day! Track Pack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hell-Copter	Action	DragoEntertainment	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	HeliovisionsProductions	71	07/98
Infestation	Action	Friontier Developments	58	09/00
Invasion Deutschland	3D-Action	Koch Media	52	12/00
M.I.A. Missing in Action	Action	Simis	60	09/98
Mageslayer	Action	RavenSoftware	61	12/97
Martian Gothic	Action-Adventure	CreativeReality	64	07/00
MassDestruction	Action	NMSSoftware	71	10/97
MyFriendKoo	Action	ICE	50	04/98
PerfectWeapon	Action	Gray Matter	70	10/97
POD - Back to Hell	Rennspiel	UbiSoft	50	03/98
Puzzle Bobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	59	12/00
Rocket Jockey	Action	Rocket Science Games	70	12/97
Rogue Spear - Urban Operations	Action	Redstorm Entertainment	69	06/00
Rogue Squadron	Weltraum-Action	Factor 5	60	02/99
SavageArena	Action	Rage Software	50	07/99
SentinelReturns	Action	HookstoneProductions	62	08/98
Shadow Master	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
SinistarUnleashed	Action	GameFX	68	11/99
Skoul	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
SlamTilt Resurrection	Flipper	Ganymede	52	06/00
SlaveZero	Action	Infogrames	61	03/00
Small Soldiers	Action-Strategie	DreamworksInteractive	56	10/98
Sonic 3D - Flickies Island	Jump & Run	SegaPC	60	10/97
Sonic R	Jump & Run	Sega PC	54	12/98
SouthPark	3D-Action	Iguana	65	06/99
South Park Rally	Rennspiel	Tantalus	61	03/00
Spearhead	Action-Strategie	MAK Technologies	63	11/98
StarTrek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
StarWars: Episode 1 - Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
SuperBubsy	Action	Accolade	70	10/97
Tellurian Defence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
TheReap	Action	Housemarque	70	01/98
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
Tread Marks	3D-Action	LongbowDigital	53	04/00
Tunguska	Action	ProjectTwo	57	03/99
Vangers: Onefor the Road	Action	K-DLab	56	09/98
Virus	3D-Action	KidumMultimediaLtd.	62	12/97
WildMetal Country	Action	DMA	55	07/99
3DPinball: Nascar	Flipper	Dynamix	43	01/99
3DUltraPinball - Der vergessene Kontinent	Flipper	SierraStudios	42	02/98
Adrenix	Action	Digital Dialect	41	09/98
AlienEarth	Action	Playmates Interactive	42	09/98
Army Men - Air Tactics	Action	300	45	07/00
Asteroids	Arcade-Action	SyroxDevelopments	38	01/99
Atomic Bomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Barrage	Action	MangoGrits	45	11/98
Big Brother - The Game	Geschicklichkeit	LostBoys	10	06/00
BloodOmen - Legacy of Kain	Action	SiliconKnights	58	11/97
DeadReckoning	Action	Goldtree	11	11/99
Die Original Moorhuhnjagd	Action	Phenomedia		07/00
Die Rache der Sumpfhühner	Action	KochMedia	17	06/00
Die Rache der Sumpfhühner 2	Action	KochMedia	10	12/00
Disney's verrückte Spielesammlung	Action	DisneyInteractive	38	06/00
Future CopLAPD	Arcade-Action	Electronic Arts	49	03/99
Hugo Wild River	Rennspiel	NBGVerlag	41	06/98
HugoXL	Jump & Run	ITE	28	09/99
KillerLoop	Rennspiel	VCC	24	02/00
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
LodeRunner 2	Arcade-Action	PresageSoftware	40	12/98
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Men in Black	Adventure	Gigawatt Studios	52	01/98
Moorhuhn 2	Action	Phenomedia	13	11/00
Motorhead	Rennspiel	Digital illusions	46	06/98
NaturalFawnKillers	3D-Action	GameplayCompany	30	03/99
Peep!	Geschicklichkeit	United Software	3	03/00
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
PlaneCrazy	Rennspiel	Inner Workings Ltd.	47	06/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
Road Wars	Rennspiel	Swing!	31	10/00
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	42	02/99
Space Invaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
Stratosphere - Conquest of the Skies	Weltraum-Action	KodiakInteractive	40	10/98
Streets of SimCity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
Syyrah - The Warp Hunter	Action	Pixelstorm	44	11/97
The Atari Collection	Arcade-Action	GTInteractive	36	10/99
ThunderBrigade	Weltraum-Action	BlueMoon Interactive	27	02/99
Tiny Tiger	Jump & Run	United Software	20	12/99

Simulation

- **Flugsimulationen** z. B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Zivile Flugsimulationen** z. B. MS Flight Simulator 2000
- **Hubschraubersimulationen** z. B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Panzersimulationen** z. B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **U-Boot-Simulationen** z. B. Silent Hunter
- **Weltraum-Flugsimulationen** z. B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Kampfroboter-Simulationen** z. B. MechWarrior

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Armored Fist 3	Panzersimulation	NovaLogic	81	12/99
ComancheGold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
CombatFlightSimulator2	Flugsimulation	Microsoft	86	12/00
Conflict: Freespace - TheGreat War	Weltraum-Action	VolitionInc.	86	08/98
Crimson Skies	Flugsimulation	Zipper Interactive	83	11/00
FlightSimulator2000	ZivileFlugsimulation	Microsoft	80	11/99
Freespace 2	Weltraum-Action	VolitionInc.	84	01/00
Gunship!	Hubschraubersimulation	Microprose	85	05/00
M1Tank Platoon2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MechWarrior 3	Kampfrobotersimulation	Zipper Interactive	82	07/99
MiG Alley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
PanzerElite	Panzersimulation	WingsSimulations	83	11/99
RedBaron2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Starlancer	Weltraum-Action	Digital Anvil	84	06/00
Tachyon - The Fringe	Weltraum-Action	NovaLogic	80	07/00
Total Air War	Flugsimulation	DigitalImage Design	87	11/98
USAF	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	80	02/00
X: Beyond The Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	TotallyGames	88	05/99
Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum	Hubschraubersimulation	Razor Works	72	05/00
European Air War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
F-16Aggressor	Flugsimulation	General SimulationsInc.	70	05/99
F-16Multirole Fighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22 Lightning 3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22 RedSea Operations (2)	Flugsimulation	DigitalImage Design	72	08/98
Falcon 4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Flanker 2.0	Flugsimulation	EagleDynamics	70	02/00
Fly!	ZivileFlugsimulation	Terminal Reality	70	09/99
Flying Corps Gold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
Flying Saucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98
HeavyGear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
Jane's F-15	Flugsimulation	Jane's CombatSimulations	82	06/98
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
KA-52 Team Alligator	Hubschraubersimulation	Simis	78	02/00
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	79	01/98
MiG-29Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Sabre Ace - Konflikt über Korea	Flugsimulation	EagleInteractive	72	01/98
Starfleet Academy Mission-CD (2)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
X-Tension(2)	Weltraum-Action	Egosoft	79	09/00
AHx-1	Hubschraubersimulation	Pixel Multimedia	72	12/97
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	Razorworks Studios	65	02/99
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	GraphicSimulations	72	10/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	DigitalIntegration	72	10/97
F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	Digital Image Design	87	01/98
Flight Simulator98	ZivileFlugsimulation	Microsoft	72	12/97
Flight Unlimited2	ZivileFlugsimulation	Looking Glass	66	03/98
Flight Unlimited3	ZivileFlugsimulation	Looking Glass	60	12/99
Hangsim	Flugsimulation	WilcoPublishing	55	02/00
iF/A-18E	Flugsimulation	Interactive Magic	62	11/98
Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's CombatSimulations	68	11/98
I-War	Weltraum-Action	Particle Systems	89	01/98
I-War Special Edition	Weltraum-Action	ParticleSystems	66	12/99
KlingonAcademy	Weltraum-Action	14DegreesEast	69	09/00
NationsWWIIFighter Command	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
PanzerCommander	Panzersimulation	UltimationInc.	69	07/98
Search and Rescue 2	Flugsimulation	InteractiveVision	57	10/00
SilentHunter CommanderEdition	U-Boot-Simulation	Aeon Electronic Entertainment	79	01/98
Team Apache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
TopGun: Hornet'sNest	Flugsimulation	ZipperInteractive	62	03/99
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane's CombatSimulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	GlassGhost	69	07/98
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (2)	Weltraum-Action	TotallyGames	70	02/98
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc	35	07/99
Fighter Squadron	Flugsimulation	ParsoftInteractive	55	04/99
Jagdverband 44	Flugsimulation	Hammer Techn.	13	11/00
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	Eagle Interactive	41	05/99
PacificWarriors	Action-Simulation	Swing!	45	12/00
Phoenix	Weltraum-Action	Team 17	55	01/00
Pro Pilot	ZivileFlugsimulation	Dynamix	58	09/98
ProPilot99	ZivileFlugsimulation	Dynamix	52	02/99
StarTrek: Starship Creator	Raumschiff-Baukasten	The Imergists	27	05/99
Stealthreaper2020	Flugsimulation	ECCInternationalCorp.	52	04/98
VirtualSkipper	Segel-Simulation	Duran	44	06/00

Sport & Rennspiel

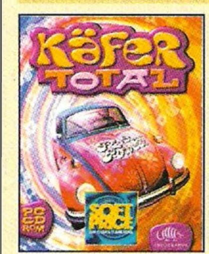
- **Sportspiele aller Art** z. B. FIFA, NHL, NBA
- **Formel-1-Simulationen** z. B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Rennsp. mit realis. Fahrzeugen** z. B. Need For Speed 4, Nice 2

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Driver	Rennspiel	Reflections Interactive	90	11/99
FIFA2000	Fußball-Simulation	EA Sports	92	12/99
FIFA99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich 98: Die Fußball-WM	Fußball-Simulation	EA Sports	94	06/98
GrandPrix Legends	Formel-1-Simulation	Papyrus	92	11/98
NBA Live 2000	Basketball-Simulation	EA Sports	91	01/00
NBALive99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
NeedforSpeed: Porsche	Rennspiel	ElectronicArts	90	05/00
NHL 2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	11/99
NHL 2001	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	12/00
NHL99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
CART Precision Racing	Cart-Simulation	TerminalReality	87	03/98
Colin McRae Rally	Rally-Simulation	Codemasters	87	10/98
Edgar Torronteras' Extreme Biker	Motocrossspiel	Deibus Studios	83	12/99
Euro2000	Fußball-Simulation	EA Sports	81	07/00
F1 2000	Formel-1-Simulation	EA Sports	80	05/00
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	95	01/98
FIFA98.Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
GP500	Motorrad-Simulation	Beam Software	83	10/99
GrandPrix3	Formel-1-Simulation	MicroProse	86	09/00
Käfer Total	Rennspiel	Xpiral	82	04/00
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS2000	Golfsimulation	Access	89	01/00
Links LS99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL 2001	Sportsimulation	EA Sports	87	12/00
Madden NFL 99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
Mercedes-Benz Truck Racing	Rennsimulation	Synetic	82	11/00
Midtown Madness	Rennspiel	AngelStudios	83	07/99
Motocross Madness2	Motocross-Simulation	RainbowStudios	84	08/00
N.I.C.E. 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBALive98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
Need for Speed 3	Rennspiel	ElectronicArts	89	11/98
Need forSpeed 4	Rennspiel	Electronic Arts	84	08/99
NHL 98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
RacingSimulation2	Formel1-Simulation	UbiSoft	91	11/98
Rally Championship Edition2000	Rally-Simulation	Magnetic Fields	86	01/00
Rally Masters - Race of Champions	Rally-Simulation	Digital Illusions	80	06/00
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim StudiosLondon	86	10/99
SegaRally2	Rally-Simulation	SegaPC	80	12/99
Superbike2000	Motorrad-Simulation	Milestone	87	01/00
Superbike 2001	Rennsimulation	EA Sports	87	12/00
Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84	01/00
TigerWoods 99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98
ActuaIce Hockey2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
ActuaPool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
Bundesliga Stars2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
BundesligaStars2001	Sportspiel	EA Sports	75	11/00
Castrol Honda Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	TequeInteractive	74	08/98
Demolition Racer	Rennspiel	Pitbull Syndicate	71	02/00
Die24StundenvonLe Mans	Rennsimulation	Eutechnyx	74	02/00
DSFGolf99	Golfsimulation	Sierra Sports	70	09/99
F1WorldGrand Prix	Formel-1-Simulation	Lankhor	67	07/00
Formel 1 '97	Formel-1-Rennspiel	BizarreCreations	85	04/98
FormelEins '99	Formel-1-Simulation	Studio33	70	02/00
Fußball International2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
Insane	Rennspiel	Invictus	79	12/00
Jack Nicklaus Golf: Golden Baer Challenge	Golfsimulation	Hypnos Entertainment	74	06/99
JeffGordonRacing	Rennspiel	RealSports	76	08/99
Madden NFL2000	Football-Simulation	EA Sports	70	12/99
Madden NFL 98	Football-Simulation	EA Sports	87	01/98
Midtown Madness2	Rennspiel	AngelStudios	78	12/00
Moto Racer2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
Motocross Madness	Motocross-Simulation	Rainbow Studios	87	10/98
MTV Sports Skateboarding	Sportspiel	THQ	78	12/00
N.I.C.E. 2: Tune up (2)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBABasketball2000	Basketball-Simulation	Radical Entertainment	72	12/99
Official Formula One Racing	Formel1-Simulation	Lankhor	77	07/99
PGAChampionshipGolf 2000	Sportspiel	SierraSports	78	10/00
Powerpool	Billard-Simulation	Data Becker	72	06/99
Redline Racer	Rennspiel	CriterionStudios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Attentionto Detail	74	04/99
Rollcage Stage2	Rennspiel	Psygnosis	71	06/00
Speed Busters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
SportsCarGT	Rennsimulation	Image SpaceInc.	71	07/99
Super 1 Karting	Cart-Simulation	Interactive Entertainment	72	07/00
Sydney 2000	Sportspiel	Eidos	71	10/00
TigerWoods2000	Golfsimulation	RainbowStudios	77	07/00
TOCA2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA TouringCar Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
UEFAChampionsLeague	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
UEFAChampionsLeague 99/2000	Fußball-Simulation	SiliconDreams	71	05/00
VIVAFootball	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	EdenStudios	71	06/99
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
Actua Soccer2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
AndrettiRacing	Rennsimulation	Stormfront Studios	71	01/98
AutobahnRaser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
Baseball Edition2000	Baseball-Simulation	InterplaySports	56	07/99
BleifussRally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Carmageddon: TDR 2000	Rennspiel	TorusGames	66	11/00
CastrolHonda Superbike2000	Rennspiel	Teque Interactive	66	10/99
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Daytona USA Deluxe	Rennspiel	SegaPC	62	12/97
DSF Football	Football-Simulation	SierraSports	70	12/97
DSFGolf	Golfsimulation	SierraSports	70	10/97
DSFUltimateGolf	Golfsimulation	Vertex	54	09/00
FordRacing	Rennspiel	Elite Systems	62	02/00
Grand Prix500ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
IndyRacing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	07/98
International RallyChampionship	Rennsimulation	OrangeEntertainment	86	12/97
Jack NicklausGolf5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
Johnny Herbert's Grand Prix Championship1998	Formel-1-Rennspiel	Midas Interactive	71	10/98
K.O.Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63	09/99
Kick Off98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	SegaPC	65	12/97
Microsoft Golf1998 Edition	Golfsimulation	FriendlySoftware	69	06/98
MicrosoftGolf99	Golfsimulation	FriendlySoftware	62	06/99
Monster Truck Madness 2	Rennspiel	TerminalReality	71	06/98
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
NBAAction98	Basketball-Simulation	Sega Sports	80	03/98
NBAInside Drive2000	Basketball-Simulation	High Voltage Software	67	10/99
Need for Speed 2 SpecialEdition	Rennspiel	Electronic Arts	60	12/97
NHL Championship2000	Eishockey-Simulation	RadicalEntertainment	52	12/99
PowerboatRacing	Powerboat-Rennspiel	PrometheanDesigns	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
Renegade Racers	Rennspiel	PrometheanDesigns	68	04/00
Roland Garros 2000	Tennis-Simulation	CryoInteractive	66	08/00
Sega TouringCar Championship	Rennsimulation	SegaPC	79	03/98
SensibleSoccer WM-Edition	Fußball-Simulation	SensibleSoftware	60	06/98
Speedboat Attack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Suzuki Alstare Extreme Racing	Motorrad-Rennspiel	Criterion Studios	69	07/00
TheDukesof Hazzard	Rennspiel	SouthPeak Interactive	57	09/00
TheGolf Pro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
TriplePlay99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
Urlaubsraser	Rennspiel	Davilex	68	07/00
VirtualPool 2	Billard-Simulation	VR Sports	89	12/97
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	VR Sports	65	02/99
V-Rally 2: Expert Edition	Rennspiel	Eden	68	12/00
World League Soccer 98	Fußball-Simulation	SiliconDreams	73	07/98
ActuaGolf2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	WizBang!Software	58	09/98
BossRally	Rennspiel	BossGame Studios	48	07/99
BrianLara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
Deutschland Europameister2000	Fußball-Simulation	Davilex	19	07/00
DSF All Star Tennis2000	Tennis-Simulation	Aqua Pacific	24	09/00
DSF Football 98	Football-Simulation	SierraSports	46	09/98
FrenchOpen Tennis97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Fußball 2000	Sportspiel	Swing!	28	12/00
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	BlueByte	55	07/98
Golden Goal98	Fußball-Simulation	Take2	50	08/98
Hot Wheels - Stunt Driver	Rennspiel	SemiLogic	43	09/00
LKWRaser	Rennspiel	SoftLab	38	08/99
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	SierraStudios	47	12/98
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57	05/99
Nascar Road Racing	Rennsimulation	EA Sports	14	11/99
NFLBlitz	Football-Simulation	GT Interactive	39	12/98
ProBoarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
ProBodyboarding	Sportspiel	Swing!	23	12/00
ProPool 3D	Billard-Simulation	HeadGames	45	11/97
Riding Star	Reitsimulation	Midas Interactive	12	11/99
RolandGarros French Open - Paris1999	Tennis-Simulation	Carapace	44	03/00

Preissturz

Zuwachs für die Softprice-Reihe

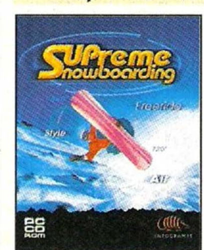
Käfer total



Entwickler: Xpiral
Anbieter: Infogrames
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Das meistverkaufte Auto des Jahrhunderts, verdient zelebriert.
Test: PC Games 04/00, 82%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: Durch die frühe Preissenkung wird das hübsche, quirlige *Käfer total* zu einem Pflichtkauf für all jene, die bei Rennspielen mehr auf Spaß denn auf Realismus geben.

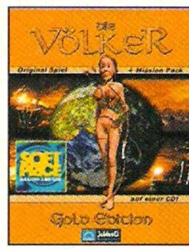
Supreme Snowboarding



Entwickler: Housemarque
Anbieter: Infogrames
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Die einzige wirklich brauchbare Snowboard-Simulation überhaupt.
Test: PC Games 01/00, 84%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Was *Tony Hawk* für Betonsurfer ist, dass ist dieser Titel für Sportler, die Schnee lieber unterm Brett als in der Nase haben; die alleinige Alternative zur Realpiste.

Die Völker Gold



Entwickler: JoWood
Anbieter: Infogrames
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Im Gegensatz zur beschränkten Burger-King-Edition vollwertig.
Test: PC Games 07/99, 81%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Drei eigenwillige Völker, ausgesetzt auf einem fremden Planeten: Mit Handel, Kampf und Politik entwickeln Sie Ihre Zivilisationen. Überzeugende Aufbaustrategie.

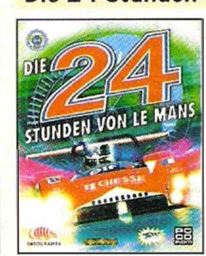
Airline Tycoon First Class



Entwickler: Spellbound
Anbieter: Infogrames
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Mit zehn zusätzlichen Szenarios und Netzwerk-unterstützung.
Test: PC Games 6/99, 74%
Preis-Leistung: Ausreichend

Allgemeines: Wirtschaftssimulation im Comicstil: Als Manager Ihrer eigenen Fluglinie versuchen Sie trickreich, die Konkurrenz im Gerangel um die Kundengunst auszustechen.

Die 24 Stunden von Le Mans



Entwickler: Eutechnyx
Anbieter: Infogrames
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Enthält die original Rennstrecke sowie zehn fiktive Kurse.
Test: PC Games 02/00, 74%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Der legendären Motorsportmarathon am PC: Dank Zeitkompression nicht annähernd so Kraft raubend wie in echt, dafür entspannender und weit amüsanter.

Kaufrausch

Verlockende Wühltischangebote

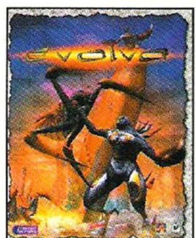
Totally Unreal



Entwickler: Epic Games
Anbieter: Infogrames
Preis: Ca. DM 50,-
Besonderheiten: Als Einzelprodukt ist *Unreal Tournament* für DM 20,- erhältlich.
Test PC Games 09/99, 92%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Alles Gute in einem: Der Klassiker *Unreal*, dessen Zusatz *Return to Na Pali*, außerdem *Unreal Tournament* mit 20 frischen Karten und zwei neuen Spielmodi.

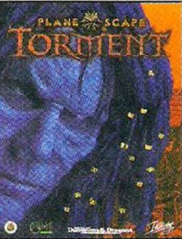
Evolva



Entwickler: Computer Artsworks
Anbieter: Virgin Interactive
Preis: Ca. DM 40,-
Besonderheiten: Der Fall „Frühes Sonderangebot gleich Top-Titel für wenig Geld"
Test PC Games 05/00, 74%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Genmanipulierte Wesen mit ausbaufähigen Talenten und Körpern steuert man über seltsame Planeten und setzt sich taktisch wie gewaltsam gegen Feinde zur Wehr.

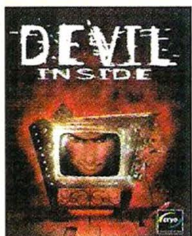
Planescape Torment



Entwickler: Black Isle
Anbieter: Virgin Interactive
Preis: Ca. DM 40,-
Besonderheiten: Grafik verwandt mit Baldur's Gate, aber düsterer.
Test: PC Games 02/00, 84%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Mit einem Zombie und einem dauersabbelnden, schwebenden Totenkopf reisen Sie durch eine morbide Unterwelt. Auch dabei: Viel spielerischer Tiefgang und viel Text.

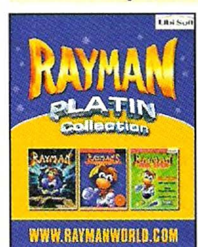
The Devil Inside



Entwickler: Cryo
Anbieter: Cryo
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Bissige und actionreiche Persiflage der Big-Brother-Kultur.
Test: PC Games 05/00, 78%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Gewagtes Szenario: Sie sind Kandidat in einer TV-Show und müssen sich mit Waffen durch ein Horrorhaus ballern. Das Publikum klatscht zu den blutigen Kämpfen.

Rayman Platin



Entwickler: Ubi Soft
Anbieter: Ubi Soft
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Der neueste Serientitel *Rayman 2* ist im Package nicht enthalten.
Test: PC Games 12/99, 88%
Preis-Leistung: Mangelhaft

Allgemeines: In der Ubi-Soft-Packung finden Sie den ersten Rayman-Teil, dessen Ableger Rayman's World sowie zwei Erweiterungen - was zusammen vier betagte Hüpfspiele ergibt.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Silkolene Honda Supercross GP	Rennsimulation	The Dawn	42	04/00
Skispringen 2000	Skisprung-Simulation	VCC Entertainment	34	03/00
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	Midas Interactive	50	03/99
SODA Off-Road Racing	Rally-Simulation	Papyrus	60	02/98
Street Luge Racing	Rennspiel	Fusion Interactive	38	06/00
Strongman Competition	Sportspiel	Cat DaddyGames	19	06/00
Test Drive 4	Rennspiel	Pitbull Syndicate	73	02/98
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	Pitbull Syndicate	43	02/99
Test Drive 5	Rennspiel	Pitbull Syndicate	63	02/99
Test Drive 6	Rennsimulation	Pitbull Syndicate	46	02/00
Test Drive Off-Road 3	Rennspiel	Pitbull Syndicate	23	02/00
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Carts Entertainment	45	07/99
UEFA Champions League 95/96	Fußball-Simulation	Philips Media	44	07/99

Strategie

- **Echtzeltstrategie** z. B. C&C 3, Starcraft, Age of Empires
- **Aufbaustrategie** z. B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- **Echtzeittaktik** z. B. Commandos
- **Hexagon-/Rundenstrategie** z. B. Civ: Call to Power; Panzer General
- **Wirtschaftssimulationen** z. B. Anstoß 2, Airline Tycoon
- **Karten- und Denkspiele** z. B. Skat 3000
- **Brettspielumsetzungen** z. B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	92	11/99
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	Pyro Studios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre (Z)	Echtzeittaktik	Pyro Studios	92	05/99
DieSims	Aufbaustrategie	Maxis	90	03/00
Die Sims: Das volle Leben	Strategie	Maxis	90	10/00
DungeonKeeper2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
Earth2150	Echtzeitstrategie	TopWare	92	12/99
Earth21502.0	Echtzeitstrategie	TopWare	92	06/00
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
Age of Empires	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	94	11/97
Age of Empires 2: The Conquerors	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	86	10/00
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	83	12/98
Age of Wonders	Rundenstrategie	Triumph Studios	80	01/00
Alarmstufe Rot 2	Echtzeitstrategie	Westwood	81	11/00
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Alpha Centauri: Alien Crossfire (Z)	Rundenstrategie	Firaxis	85	02/00
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoß 2 - Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoß 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Anstoß 3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Ascaron	86	03/00
C&C2: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
Caesar3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Catan - Die erste Insel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
Command & Conquer 3: Feuersturm (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	05/00
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Creatures 3	Künstliches Leben	Cyberlife	81	01/00
Cultures	Aufbaustrategie	Funatics	86	10/00
Dark Reign 2	Echtzeitstrategie	Pandemic Studios	82	08/00
Der Industrie-Gigant Expansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Der Industrie-Gigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Verkehrsgigant	Aufbaustrategie	JoWood	81	04/00
DerVerkehrsgigant Gold-Edition	Aufbauspiel	JoWood	81	11/00
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	Blue Byte	88	01/99
DieSiedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Die Völker Mission Pack (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/99
Diplomacy	Brettspielumsetzung	MicroProse	68	02/00
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Grand Prix World	Wirtschaftssimulation	MicroProse	80	04/00
Ground Control	Echtzeitstrategie	Massive Entertainment	80	08/00
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Herrscher des Olymp: Zeus	Aufbaustrategie	Impression Games	81	12/00
Homeworld	3 -Echtzeitstrategie	RelicEntertainment	89	11/99
Homeworld: Cataclysm	Echtzeitstrategie	BarkingDogStudios	82	11/00
Imperium Galactica	Aufbaustrategie	Digital Reality	81	03/00
Incubation	Rundenstrategie	Blue Byte	92	11/97
Incubation Mission Pack (Z)	Rundenstrategie	BlueByte	92	05/98
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kicker Fußballmanager 2	Fußballmanager	Heart-Line	85	12/00
Kurt - DerFußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lemmings Revolution	Taktik	Tarantula Studios	80	06/00
Lords of Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Metal Fatigue	Echtzeitstrategie	Zono	83	04/00
PanzerGeneral 4 - WesternAssault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
Pharao - Kleopatra (Z)	Aufbaustrategie	Impressions	81	09/00
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous 3: Unentdeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	12/99
Rollercoaster Tycoon: LoopyLandscapes (Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	10/00
ShadowCompany	Echtzeittaktik	Sinister Games	89	11/99
Star Trek: Armada	Echtzeitstrategie	Activison	80	05/00
Star Trek: Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft: BroodWar (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Sudden Strike	Echtzeitstrategie	Fireglow	84	11/00
The Moon Project	Echtzeitstrategie	TopWare	89	11/00
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2 - Battle.net-Edition	Echtzeitstrategie	Blizzard	72	05/00
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: First Class (Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Austin Powers - Operation: Trivia	Quizspiel	BerkeleySystems	71	12/99
Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	74	12/99
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software2000	81	10/98
Chessmaster7000	Schach	Mindscape	75	01/00
Civilization 2: Fantasy Worlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: Test of Time	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
Close Combat	Echtzeitstrategie	Atomic Games	78	02/00
Constructor	Aufbaustrategie	Studio 3	78	10/97
Dark Reign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Dominion: Storm over GIFT 3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Dune 2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
Dynasty General	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
EuropeanWars: Cossacks	Echtzeitstrategie	GSC Gameworld	77	12/00
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Heroes of Might & Magic: Shadow of Death	Rundenstrategie	3DO Studios	79	09/00
Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade (Z)	Rundenstrategie	NewWorld Computing	79	01/00
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	Melbourne House	76	07/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
Lego Rock Raiders	Aufbaustrategie	Data Design Interactive	72	03/00
Lords Of Magic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim Studios	77	05/99
Majesty	Echtzeitstrategie	Cyberlore	79	05/00
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	Mythos Games	76	01/99
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	81	12/97
Myth2: Soulblighter	3 -Echtzeitstrategie	Bungie Software	74	02/99
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
Panzer General: Unternehmen Barbarossa	Rundenstrategie	SSI	79	10/00
Pizza Connection 2	Wirtschaftssimulation	Software 2000	79	12/00
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
Pizza Syndicate Mission CD (Z)	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	11/99
Premier Manager 99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
RailroadTycoon 2: The second Century (Z)	Aufbaustrategie	Take 2	74	06/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	Microprose	78	04/99
SevenKingdoms 2 - The FrythanWars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Shogun: Total War	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	78	06/00
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity 3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
SimCity 3000 Deutschland	Aufbaustrategie	Maxis	78	07/00
Skat 3000	Kartenspiel	CreaTeam Software	74	04/99
Street Wars	Aufbaustrategie	Studio 3	77	07/99
Submarine Titans	Echtzeitstrategie	Ellipse	74	11/00
Swing	Denkspiel	Software2000	75	10/97
Swing Plus	Denkspiel	Software 2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Thandor - Die Invasion	Echtzeitstrategie	Planet 4	76	02/00
ThemePark World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	75	01/00
Theocracy	Echtzeitstrategie	Phils Laboratories	79	04/00
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Tzar	Echtzeitstrategie	Talonsoft	71	05/00

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warlords: Battlecry	Echtzeitstrategie	Strategic Studies Group	73	09/00
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	Pumpkin Studios	82	05/99
Worms 2	Rundenstrategie	Team 17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-Com: Interceptor	Rundenstrategie	Microprose	72	07/98
Youdon'tknow Jack	Quizspiel	Berkeley Systems	70	03/98
You don't know Jack 2	Quizspiel	Berkeley Systems	72	05/99
You don't know Jack 3	Quizspiel	Berkley Systems	74	06/00
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	Empire Interactive	52	12/99
7th Legion	Echtzeitstrategie	Microprose	61	11/97
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	BMG Interactive	71	05/98
Army Men	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
Army Men 2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Army Men in Space	Echtzeittaktik	3DO Studios	65	04/00
Axis & Allies	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	01/99
Battle of Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	Electronic Arts	74	10/97
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	65	01/98
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	RedLemon	61	09/99
Bundesliga 2001	Fußballmanager	EA Sports	69	11/00
Bundesliga 99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
Chaos Gate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	Havas Interactive	63	01/98
Close Combat2	Taktik	Atomic Games	58	12/00
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
CorpWars	Hexagonstrategie	Sierra Studios	59	08/98
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
DarkColony: CouncilWars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Deadlock 2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	Sierra Sports	64	08/98
DSF Welt Fußballmanager	Fußballmanager	Caffeine	64	05/00
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth2140 MissionPack (Z)	Echtzeitstrategie	ToptwareInteractive	69	10/97
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Emergency	Echtzeitstrategie	Topware Interactive	64	06/98
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software 2000	72	11/97
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeittaktik	Jane's Combat Simulation	64	07/99
Flughafen Manager	Aufbaustrategie	Krisalis	76	04/00
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	67	05/00
Fritz6	Schach	ChessBase	62	02/00
Gazillionaire Deluxe	Rundenstrategie	Magellan Int.	59	10/97
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
Global Domination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
High Tech Start Up	Wirtschaftssimulation	Montecristo	61	02/00
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	The Learning Company	70	05/99
Imperium der Ameisen	Echtzeitstrategie	Havas Interactive	62	10/00
Ka'Roo	Geschicklichkeit	Swing!	51	10/00
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	Melbourne House	78	03/98
Land der Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure Suit Larry's Casino	Glücksspiele	Sierra Studios	70	07/98
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	The Logic Factory	87	11/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	Data Becker	62	02/99
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	62	06/98
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
Northvs. South	Rundenstrategie	Interactive Magic	71	05/99
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	Sierra Studios	59	11/97
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
PazifikAdmiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Piraten: Käpt'nsQuest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
Puzz-3D - NotreDame de Paris	Denkspiel	HasbroInteractive	76	01/98
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
Reach for the Stars	Strategie	SSG	52	12/00
Risiko 2	Rundenstrategie	MicroProse	76	04/00
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
RisingSun	Strategie	Talonsoft	51	04/00
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	Cryo Interactive	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWare Interactive	70	08/98
Saga	Echtzeitstrategie	Cryo Interactive	71	04/99
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	Ravensburger Interactive	58	01/99
Scrabble	Denkspiel	Azur Soft	50	02/00
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
Skullcaps	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	63	03/99
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	Microprose	52	07/99
Star Trek: New Worlds	Echtzeitstrategie	14 Degrees East	58	12/00
Star Wars: Pit Droids	Denkspiel	LucasArts	68	01/00
StarWars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	60	01/99
The Outforce	Echtzeitstrategie	PanInteractive	69	11/00
Tiny Trails	Denkspiel	Virtual X-Citement	70	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
TwistedMind	Denkspiel	Modern Games	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	Cryo Interactive	77	04/98
UEFA Manager 2000	Fußballmanager	Bubball	66	06/00
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Venezia	Wirtschaftssimulation	CryoNetworks	62	10/00
Warbreeds	Echtzeitstrategie	Red Orb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGMInteractive	69	09/98
Warhammer 40 K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	Electronic Arts	73	04/98
Warwind 2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Z Expansion Set (Z)	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	77	01/98
101stAirborne	Rundenstrategie	Empire	32	01/99
Ancient Conquest	Echtzeitstrategie	Hemming	38	06/00
Anpfiff: Der RTL-Fußballmanager	Fußballmanager	SilverStyle	21	12/00
Battleship	Strategie	Hasbro	32	12/00
Biing!2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
Buccaneer	3D-Echtzeittaktik	SSI	42	01/98
BusinessTycoon	Wirtschaftssimulation	Stardock	36	06/00
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Club Manager 97/98	Fußballmanager	Attic	48	10/97
Conquest Earth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
Corel Chess	Schach	ARIOala	40	06/98
Deo Gratias	Rundenstrategie	Cryo Interactive	41	04/99
Der Klomanager	Wirtschaftssimulation	Anvil-Soft	40	06/00
Der Planer Gold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
Galapagos	Künstliches Leben	Electronic Arts	50	12/97
Hattrick! Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
Hesperian Wars	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	27	02/99
Invictus	Echtzeitstrategie	Quicksilver	45	03/00
JurassicWar	Echtzeitstrategie	CDV	44	10/97
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	Lemon Labs	41	01/99
MovingPuzzle	Denkspiel	Ravensburger Interactive	49	01/98
NetSkat	Kartenspiel	CDV	40	03/98
Operational Art of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Pandoras Box	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
Pinky and the Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Police Quest - SWAT 2	Echtzeittaktik	Sierra Studios	48	09/98
Puzzle Trouble	Denkspiel	Soft Enterprises	42	08/00
ran Trainer 3	Fußballmanager	United Software	49	02/00
Seven Years'War	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
ShadowWatch	Strategie	RedStorm Entertainment	45	04/00
Soldiers at War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
South Park - Chef's LuvShack	Denkspiel	Acclaim	36	02/00
Spunky	Denkspiel	BMS Modern Games	48	04/98
Starship Soldiers	Echtzeittaktik	SiliconDreams	49	06/00
Terra Inc.	Strategie	Blackstar Multimedia	45	11/97
Titanic	Strategie	USM	29	12/98
Wall-Street-Tycoon	Wirtschaftssimulation	Lumis	16	06/00
Wet Attack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99

Marktüberblick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick
Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F57	04/99	DM 1.120,-	87%
ViewSonic	PT775	04/99	DM 1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	04/99	DM 759,-	81%
Elsa	Ecomo Office	04/99	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	04/99	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Samsung	SyncMaster900p	04/99	DM999,-	82%
Iiyama	Vision Master450	03/98	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan67	03/98	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision975	04/99	DM 1.200,-	77%
Wort ann Terra	Magic1996F	04/99	DM 980,-	72%

Soundkarten

Creative Labs	SB Live! Player1024	01/00	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicFury	10/00	DM 270,-	88%
TerraTec	DMXXFire1024	10/00	DM120,-	85%
TerraTec	XLeratePro	09/99	DM 179,-	84%
VideoLogic	Sonic Vortex2	09/99	DM 159,-	84%
Diamond	MonsterSoundMX300	01/99	DM 149,-	83%
Hoontech	SoundTrack DigitalXG		DM 179,-	81%
TerraTec	SoundSystem DMX	09/99	DM 279,-	80%
Guillemot	MaxiSound Muse	10/00	DM 80,-	79%
Guillemot	MaxiSound Fortissimo	01/00	DM99,-	79%

Grafikkarten

Asus	AGP-V7700Deluxe	10/00	DM 800,-	93%
Hercules	3D Prophet IIGTS64 MB	07/00	DM 999,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/00	DM799,-	91%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/00	DM850,-	90%
Hercules	3D ProphetIIGTS32MB	07/00	DM 799,-	90%
Leadtek	WinFast GeForce2GTS	08/00	DM 799,-	90%
3dfx	Voodoo55500 AGP	07/00	DM 750,-	86%
Guille ot	3D Prophet DDR-DVI	02/00	DM 620,-	84%
Asus	AGP-V6800Deluxe	03/00	DM680,-	84%
Elsa	ErazorX2	02/00	DM 630,-	83%
Creative	3D BlasterAnnihilator Pro	02/00	DM550,-	83%
As s	AG -V6600Deluxe	01/00	DM 550,-	82%
Elsa	Erazor X	01/00	DM 500,-	81%
As s	AGP-V6600 Pro64Pure	06/00	DM650,-	80%
Creative	3D BlasterAnnihilator	12/99	DM 499,-	80%
Guillemot	3D rophet	12/99	DM 500,-	80%
Ati	RageFuryMAXX	03/00	DM 599,-	75%
Asus	AGP-V3800 UltraDeluxe	09/99	DM 520,-	74%
3dfx	Voodoo3 3500TV	10/99	DM 569,-	73%
Matrox	Millennium G400MAX	09/99	DM 480,-	72%
Diamond/S3	Viper II Z200	04/00	DM 370,-	72%
Guillemot	Maxi GamerXentor32	08/99	DM 479,-	72%
ATI	RageFuryPro	12/99	DM 389,-	71%
3dfx	Voodoo33000 AGP	06/99	DM 329,-	71%
3dfx	Voodoo33000 PCI	02/00	DM 329,-	71%
Elsa	Erazor III Pro	12/99	DM 399,-	71%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	DM 369,-	70%
3dfx	Voodoo32000	08/99	DM 229,-	68%

Joysticks ohne Force Feedback

Microsoft	PrecisionPro	02/98	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	DM129,-	86%
Logitech	WingMan ExtremeDigital 3D	12/99	DM79,-	83%
ACTLabs	Eaglemax	04/98	DM89,-	81%
Thrustmaster	TopGun Platinum	03/99	DM89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000		DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	DM 69,-	79%
CH Products	F-16Fighterstick	04/98	DM190,-	79%
Genius	MaxFighter F-310		DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	DM 69,-	75%
Logitech	WingManInterceptor	-	DM 99,-	74%
Boeder	CrossCheck USB	10/00	DM70,-	74%
Fanatec	F-22Twister	-	DM 69,-	73%
InterAct	Speed Link MK27	07/00	DM40,-	72%

Joysticks mit Force Feedback

Microsoft	SWForceFeedbackPro	11/97	DM 239,-	86%
Logitech	WingMan Force	01/99	DM199,-	86%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	DM 199,-	80%
Genius	MaxFighter	08/00	DM 199,-	80%

Gamepads

Microsoft	GamePadPro	11/99	DM89,-	Award,86%
Microsoft	SWFreestylePro	10/98	DM115,-	Award,82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	DM99,-	80%
InterAct	HammerHeadFX	11/99	DM99,-	80%
Saitek	P750	03/00	DM 69,-	80%
Gravis	GamePad Pro	02/98	DM49,-	Award, 80%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	DM 129,-	79%
Saitek	P2000	09/00	DM 99,-	78%
InterAct	HammerHeadDigital	02/00	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	02/98	DM69,-	78%
Genius	MaxFire DigitalForce	03/00	DM70,-	77%
Zykon	Virtual Twister	12/99	DM79,-	77%
Creative	GamePad Cobra	-	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3DPad	-	DM99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	-	DM149,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	DM 89,-	74%
Mi rosoft	SWP&PGamePad	07/00	DM45,-	74%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Thrustmaster	Formula ro Digital	07/00	DM 199,-	85%
SideWinder	SWPre ision Racing Wheel	11/99	DM 179,-	83%
Thrustmaster	FormulaSuperSport	-	DM 179,-	81%
Saitek	R4Racing Wheel	-	DM 179,-	76%
Thrustmaster	FormulaSprint	-	DM 149,-	74%
EndorFanatec	LeMans	03/98	DM 149,-	74%
Saitek	R100 RacingWheel	12/99	DM 129,-	72%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Microsoft	SW FF WheelUSB	10/00	DM 300,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	DM 349,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	DM249,-	82%
Saitek	R4 ForceWheel	12/98	DM 279,-	82%*
Logitech	WingMan Formu a Force	02/99	DM 299,-	78%*
InterAct	V4FF RacingWheel	03/99	DM 249,-	69%*

Spielemäuse

Microsoft	IntelliMouseExplorer	11/99	DM 120,-	86%
Karna	RazerBoomslang2000	06/00	DM 199,-	83%
Logitech	MouseManWheel Optical		DM 100,-	82%
Microsoft	IntelliMouse withIntelliEye	06/00	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	06/00	DM 120,-	81%
Saitek	GM1	06/00	DM 70,-	80%
Logitech	Force-Feedback-Mouse	11/99	DM 180,-	79%
Logitech	WMGaming Mouse	06/00	DM79,-	78%
Genius	KYENetS rollOptical	06/00	DM100,-	77%

* Abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen hinter der Wertung gekennzeichnet.

Kauftipps der Redaktion

Monitore (17/19 Zoll)

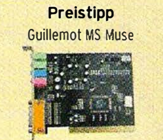
Referenz
Eizo FlexScan F57 (17 Zoll)

Preistipp
Taxan Ergovision 975 (19 Zoll)

Soundkarten

Referenz
Creative SB Live! Player 1024

Preistipp
Guillemot MS Muse



Grafikkarten

Referenz
Asus AGP-V7700 Deluxe



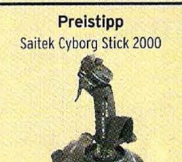
Preistipp
3dfx Voodoo3 2000



Joysticks ohne Force Feedback

Referenz
Microsoft Precision Pro

Preistipp
Saitek Cyborg Stick 2000



Joysticks mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW Force Feedback Pro

Preistipp
Guillemot Jet Leader Force Feedback







Gamepads

Referenz
Microsoft Game Pad Pro



Preistipp
Creative GamePad Cobra



Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Referenz
Thrustmaster Formula Pro Digital

Preistipp
Saitek R100 Racing Wheel



Lenkradsysteme mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW FF Wheel USB

Preistipp
InterAct V4 FF Racing Wheel

Spielemäuse

Referenz
Microsoft IntelliMouse Explorer



Preistipp
Microsoft IntelliMouse with IntelliEye



Hotlines

Hersteller	Webadresse	Hotline-Nummern
3Com	www.3com.de	(089) 25 00 00
3dfx	www.europe.3dfx.com	(01805) 17 76 17
Abit	www.abit.nl/german	(0031) 7 73 20 44 28 (Amor)
Acer	www.acer.de	(0800) 2 24 49 99
Act Labs	www.actlab.com	(0541) 12 20 65 (Profisoft)
Adaptec	www.adaptec-europe.com	(089) 4 56 40 60
AMD	www.amd.de	(089) 45 05 30
AOpen	www.aopencom.de	(01805) 55 91 91
Asus	www.asuscom.de	(02102) 9 59 90
Ati Technologies	www.ati.com	(089) 66 51 50
A-Trend	www.a-trend.com	(0031) 2 43 78 88 09
AVM	www.avm.de	(030) 3 97 60
Aztech Labs	www.aztech.de	(06145) 95 25
Boeder	www.boeder.de	(06196) 90 36 00
Brother	www.brother.de	(01805) 00 24 90
Canon	www.canon.de	(02151) 34 95 55
CH Products	www.chproducts.com	(0541) 12 20 65 (Profisoft)
Compaq	www.compaq.de	(01803) 22 12 21
Creative	www.creative.com	(0130) 81 51 01
Cyrix	www.cyrix.com	(0130) 81 38 39
Daewoo	www.daewoo.de	(06033) 9 69 10
Dell	www.dell.de	(01805) 22 44 65
DFI	www.dfi.com	(0421) 5 65 68 11
Diamond/S3	www.diamondmm.de	(08151) 26 63 30
Eizo	www.eizo.de	(02153) 73 30
Elsa	www.elsa.de	(0241) 60 60
Endor Fanatec	www.endor.de	(0871) 9 22 10
Epox	www.elito-epox.de	(09241) 9 91 70
Epson	www.epson.de	(01805) 23 41 50
FIC	www.fica.com	(0241) 94 98 40
Fujitsu-Siemens	www.fujitsu-siemens.de	(0821) 80 40
Fujitsu	www.fujitsu.de	(089) 32 37 80
Gateway 2000	www.gateway2000.de	(0800) 1 82 52 65
Genius	www.kye.de	(02173) 97 43 21
Gigabyte	www.gigabyte.de	(040) 25 33 04 10
Guillemot	www.guillemot.de	(09122) 88 60
Haudenlukas.de	www.haudenlukas.de	Reiner Onlineshop
Hauppauge	www.hauppauge.de	(02161) 69 48 80
Hewlett Packard	www.hewlett-packard.de	(0180) 5 32 62 22
Highscreen	www.vobis.de	(0190) 78 77 76 (2,40 DM/Min.)
Hitachi	www.hitachi-eu.com	(0211) 5 28 30
Hoontech	www.hoontech.com	(07152) 39 88 80
Hyundai Electronics	monitor.hei.co.kr	(06142) 92 12 73
IBM	www.ibm.de	(01803) 31 32 33
Iiyama	www.iiyama.de	(0800) 1 00 34 35
Intel	www.intel.de	(089) 99 14 30
Interact/Jöllenbeck	www.interact-europe.de	(01805) 12 51 33
Iomega	www.iomega.com	(0130) 82 94 46
Kyocera	www.drucker.kyocera.de	(0800) 1 87 18 77
Labtec	www.labtec.com	(0811) 99 71 30
Lexmark	www.lexmark.de	(0800) 5 39 62 75
LG Electronics	www.lge.de	(021) 54 49 20
Logitech	www.logitech.de	(089) 89 46 70
Matrox	www.matrox.de	(089) 6 14 47 40
Maxdata/Belinea	www.maxdata.de	(02365) 95 20
Maxtor	www.maxtor.com	(089) 9 62 41 90
Microsoft	www.microsoft.de	(089) 3 17 60
Miro Displays	www.miro.de	(06102) 3 66 70
Mitsubishi	www.mitsubishi.de	(02102) 48 67 70
Mitsumi	www.mitsumi.de	(02131) 9 25 50
Motorola	www.motorola.de	(0611) 3 61 10
MSI Computer	www.msi-computer.de	(069) 40 89 30
NEC	www.necd.de	(089) 96 27 40
Nvidia	www.nvidia.com	(001408) 6 15 25 00
Oki	www.oki.de	(0211) 5 26 60
PC Spezialist	www.pcspezialist.de	(0521) 9 69 62 00
Pearl	www.pearl.de	(07631) 36 00
Philips	www.philips.de	(01805) 35 67 67
Pioneer	www.pioneer.de	(02154) 91 30
Plextor	www.plextor.com	(00322) 7 25 55 22
QDI Legend	www.qdi.nl/german	(040) 61 13 53 16
QMS	www.qms-gmbh.de	(089) 6 30 26 70
Quantum	www.quantum.com	(069) 9 50 76 70
Quickshot	www.quickshot.com	(04181) 88 92 (Verkosoft)
Saitek	www.saitek.de	(089) 5 46 75 70
Samsung	www.samsung.de	(01805) 12 12 13
Seagate	www.seagate.de	(089) 14 30 50 00
Shuttle	www.spacewalker.com/german	(04121) 47 66
Sony	www.sony.de	(069) 13 88 80
Soyo	www.soyo.de	(0441) 20 91 00
Targa (Actebis)	www.targa.de	(01805) 82 74 27
Taxan	www.taxan.de	(0201) 7 99 04 00
Tekram	www.tekram.de	(02102) 3 02 80
Teles	www.teles.de	(030) 3 99 28 00
TerraTec	www.terratec.de	(02157) 8 17 90
Thrustmaster	www.thrustmaster.com	(09122) 88 60
Trust	www.trust.com	(0800) 0 08 78 78
VIA Tech	www.viatech.com	-
VideoLogic	www.videologic.com	(06103) 9 34 70
Viewsonic	www.viewsonic.de	(02154) 9 18 80
Western Digital	www.westerndigital.com	(089) 9 22 00 60
Wortmann Terra	www.wortmann.de	(05744) 94 40
Yamaha	www.yamaha.de	(04101) 30 30
Zykon	www.zykon.com	(06162) 91 40 72
Zyxel	www.zyxel.de	(01805) 21 32 47

Rossis Rumpelkammer

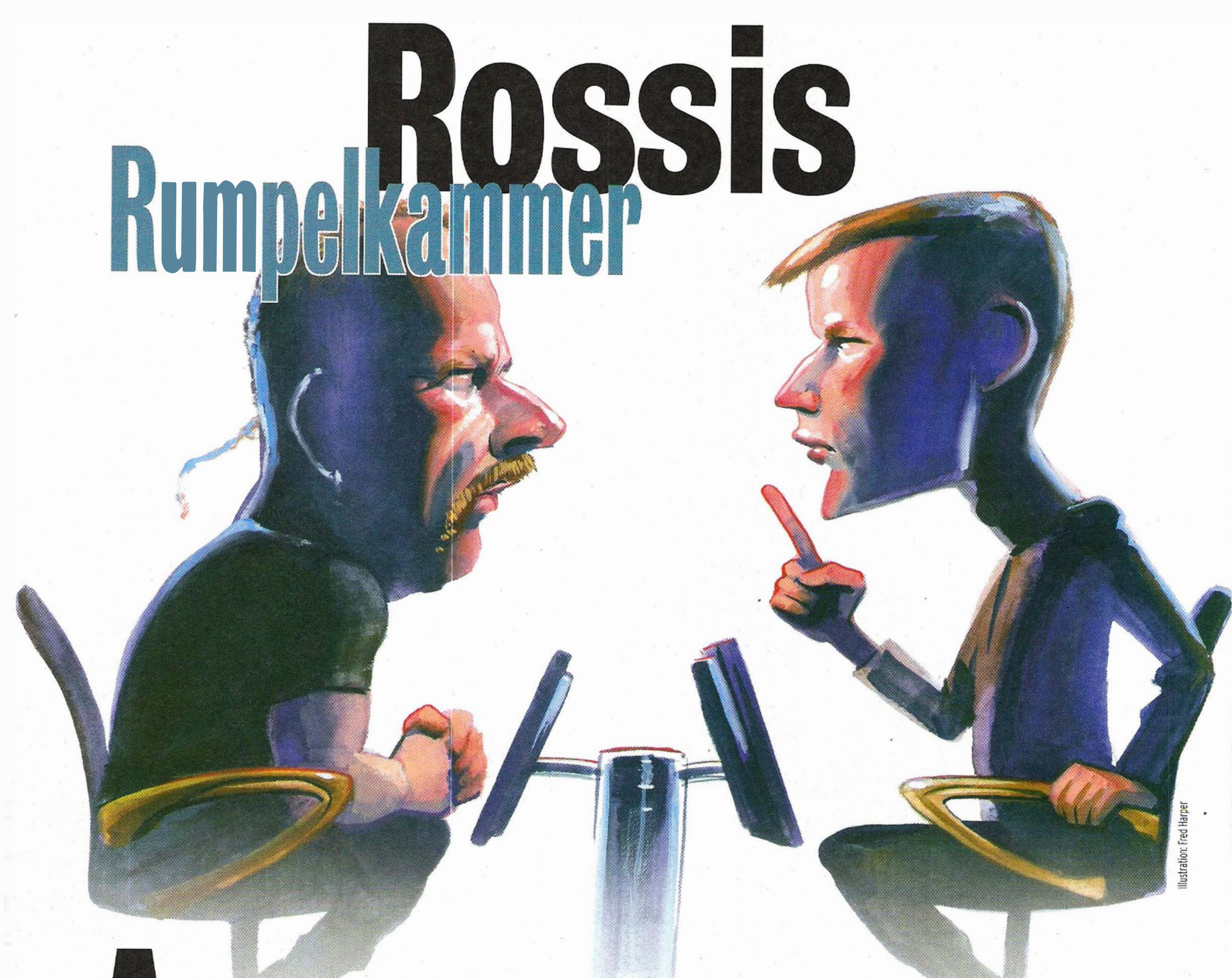


Illustration: Fred Harper

Andy Warhol hatte es ja schon prophezeit: Jeder wird mal für 20 Minuten ein Star sein. Wie Recht er hat und wie grausam diese Aussage ist, wird einem bewusst, wenn man Big Brother, Talk- und Quizshows über sich ergehen lässt. Kann BB noch ein gewisser Unterhaltungswert und den Talkshows der Gruseleffekt eines guten Horrorfilms angerechnet werden, versagt mein Verständnis bei den so genannten Quizshows zur Gänze. Wenn Herr Jauch wissen möchte, wer denn nun Millionär werden möchte, ringe ich mit meinem widerspenstigen Abendessen. Wagen wir ein (zumindest für Männer) tollkühnes Experiment: Versetzen wir uns doch mal in Herrn Jauch hinein! Ja, ich weiß, das ist schwer und irgendwie eklig, aber versuchen wir es dennoch. Schließe die Augen und konzentriere dich (aber natürlich erst nach dem Lesen dieses Textes, du Nase!) ...

Vertieft wird der Einblick in die schillernde Welt der Quizshows auf Seite 228

ORAKEL

Tach Rainer,

letztens war ich bei OTH.net und suchte nach einer bestimmten Datei. Ich fand sie auch, konnte sie aber irgendwie nicht runterladen. Ich hoffe, du weißt eine Antwort und sagst sie mir in deiner unendlichen Güte.

THX Kutte

Irgendeine Datei konntest du also von irgendwo aus irgendwelchen Gründen nicht herunterladen. Wie hättest du es denn gern, dass ich antworte? Nachdem ich eine Kristallkugel gerieben habe? Soll ich den Flug der Zugvögel beobachten? Oder muss ich in stinkenden Fischinnereien lesen? Wenn du dein genaues Geburtsdatum angegeben hättest, könnte ich dir ja wenigstens ein Horoskop erstellen, das vielleicht die Frage beantwortet. Da die Hellseherei kein einträgliches Geschäft ist, habe ich sie schon vor Jahren aufgegeben.

INNOVATION

Hallo Herr Rossi,

Ist dir das auch schon mal passiert? Du fabulierst in einer blauen Stunde irgendeinen absolut hanebüchenen Unsinn zusammen und einige Zeit später setzt jemand diesen in die Tat um. Vor über zwei Jahren habe ich mir für die Multimedia-Seite unseres lokalen Underground-Magazins ein PC-Spiel mit dem Titel HOOL-A-COP (Kopie der Seite liegt bei) ausgedacht, welches fast exakt der Beschreibung eurer Nominierung für das geschmackloseste Spiel der ECTS *Hooligan: Storm over Europe* entspricht. Bin ich genial? Ich hätte da noch ein paar Ideen, z.B. Backstreetfighter vs. Village People, ein Prügelspiel, in dem Popgruppen im Tag-Modus aufeinander losgehen. Oder wie wäre es mit Moss Raider, ein Spiel, das in der Mode(l)-Branche angesiedelt ist? Oder Half-Brain, ein Egoshooter im Big-Brother-Container?

Mit freundlichen Grüßen, Nic Cramer, Stadtbergen



Na ja - nicht gerade alle Spiele zeugen von einem guten Geschmack. Bis auf Half-Brain! Ein Spiel, auf das ich schon lange warte, obwohl ich ja der Meinung bin, der Container wäre viel zu klein für einen anständigen Shooter - vor allem, wenn auch noch Harry anwesend ist. Dann wird es echt eng, was aber eine gänzlich neue Herausforderung sein könnte. Bekannte Persönlichkeiten in Spielen zu versoften ist eine Idee, die bisher nur halbherzig umgesetzt wurde. Siegfried und Roy in Back Attack, Frau Feldbusch in Telegate - The Quest, Herr Carrell in Time Quest, ich selber in RR - die unbelichtete Seite der Macht. Schier ein unerschöpfliches Potenzial, das bisher sehr wenig beachtet wurde. Zum Glück! Diese Art Spiel ist keineswegs etwas Erstrebenswertes und wenn ich jemals Siegfried und/oder Roy durch Dungeons steuern müsste, würde mir schlecht. Nicht alles, was denkbar ist, sollte gemacht werden. Oft ist es auch gut so, wenn es im Grundstadium der Planung versickert.

AUFSCHNITT

YO! An alle da draußen, die mich lesen können. Ich bin einer der wenigen Jugendlichen, die einen Laptop ihr Eigen nennen können. Ich behaupte das einfach mal so. Ja, in gewisser Weise sind wir Laptopanisten anders als die tuninggeilen Desktopanisten, obwohl uns dasselbe bindet, nämlich der Com-



puter. Wir haben schönere Gehäuse, (meistens) flachere Monitore und unsere PCs wiegen nur so um die drei kg. Im Gegensatz dazu stehen die hässlichen, großen, klobigen, grauen, kantigen Kabelsalat-Maschinen, die jedes halbe Jahr nach einem Hardware-Update schreien. Kühlungsprobleme sind für uns ein Fremdwort. Einige mögen denken, ich wäre nur neidisch auf deren GeForces oder Gigaherzen. Dem ist aber nicht so. Ich gehe regelmäßig zu Netzwerkpartys, wo ordentlich *Half-Life* & Co gezockt wird und lach mich immer wieder schlapp, wenn auf den Monitoren der anderen schwere Ausnahmefehler und Derartiges erscheinen. „Tja, wohl ein Hitzeproblem" oder „Wohl nicht der neueste Treiber installiert" heißt es dann. Ich sage euch: In ein paar Jahren wird alles so klein sein, dass es nur noch Laptops geben wird!

Thomas

Wie schön, dass du so einen tollen Laptop hast. Wenn du ihm auch noch beibringen könntest, Groß- und Kleinschreibung zu be-

achten und die Rechtschreibkorrektur von Word auch noch auf ihm funktionieren würde, hätte ich mit deinem Anschreiben sehr viel weniger Arbeit gehabt. Jetzt freuen sich aber alle für den Thomas, der ein so tolles LT hat (wahrscheinlich von Papi bezahlt) und fragen sich, was das Ganze eigentlich soll. Weder mich noch sonst jemanden interessiert es, mit welcher Art PC du deine Zeit zu verbringen pflegst.

MP3

Hallo Rainer!

Ich habe da eine Frage: Ich lade mir sehr viele MP3-Files von Napster runter, wandle sie dann in wav-Dateien um und brenne sie anschließend auf CD, so dass ich sie auf normalen CD-Spielern abspielen kann. Ist das illegal oder kann ich das weiterhin machen?

Achsenbruch und Kettenriss, Andreas!
P.S.: Ist ein Rosshirt jemand, der auf Pferde aufpasst?
S. Auernhammer

Die Frage ist eigentlich ganz leicht zu beantworten. Wer immer Musik herstellt, der hat an eben jener Musik natürlich auch die Rechte, es sei denn, er verkauft sie – danach besitzt diese Rechte ein anderer. Was mit der Musik geschieht, bestimmt immer der Rechteinhaber, dessen Eigentum sie ja ist. Daher ist es illegal, wenn du dir mit Napster deine Files saugst und sie auf CD brennst. Es gibt auch Leute, die das sehr verbissen sehen, wie uns Metallica so anschaulich vorgeführt hat. Das neckische Witzlein über meinen Namen geruhe ich zu übersehen, da mir sonst auch etwas zu dem deinen einfallen würde.

JUGENDSCHUTZ

Hallo Herr Rosshirt

Warum ich schreibe: Viele meiner Lieblingsspiele sind dummerweise indiziert. Als Begründung wird immer gesagt, sie wären jugendgefährdend. Nun meine Frage: Wenn jemand absichtlich und böswillig verdummt wird, ist dies nicht auch für die Jugend gefährdend? Deshalb fordere ich sofort, dass Pokémon, Digimon und Teletubbies von der BPjS geprüft und indiziert werden! Nichts ist so jugendgefährdend wie diese Serien und Computerspiele.

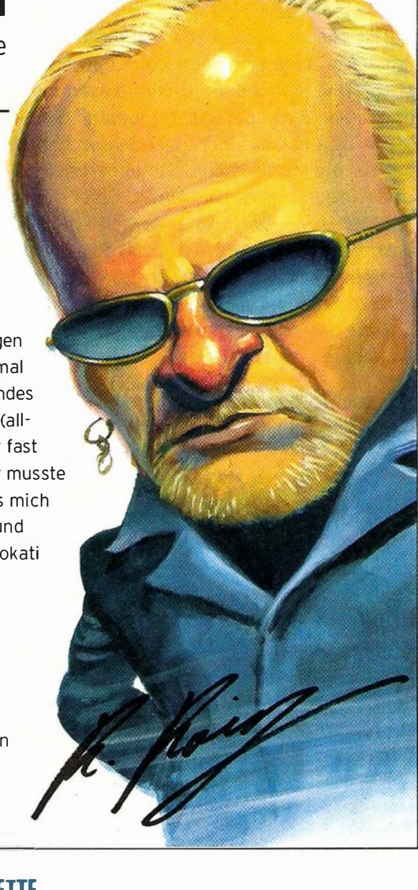
Greetings, Karsten Schramm

Oh je, wenn Dummheit Konsequenzen in puncto Jugendschutz hätte, hätten wir kein TV-Programm vor 24 Uhr, nahezu leere Zeitschriftenregale (bis auf ein paar Ausnahmen und die PC Games) und Chats wären fast alle „Adults only". Kino wäre fast nur noch Erwachsenensache und Kneipen dürften Jugendliche dann sowieso nicht betreten. Hast du noch nicht gelernt, dass Dummheit nicht strafbar ist? Mir kommt gerade die kühne Idee, sie gesondert zu versteuern, um das Loch im Staatssäckel unserer Regierung zu stopfen, den Rentnern zusätzlich einen Mallorca-Urlaub pro Jahr zu finanzieren und die Straßen für Motorradfahrer zu beheizen.

Rainers Einsichten

„Das ganze Leben ist ein Quiz und wir sind nur die Kandidaten", wusste schon Hape Kerkeling.

Fortsetzung von Seite 226



Neben der Beantwortung der üblichen Fragen ist es ja inzwischen Usus, auch sein komplettes Familienleben inklusive eventuell vorhandener Krankheiten vor dem Fernsehpublikum auszubreiten. Man gibt eigentlich alles zum Besten – nur keine umfassende Allgemeinbildung. Hauptmotivation scheint eigentlich nur noch die Selbstdarstellung zu sein, die Beantwortung der Fragen tritt in den Hintergrund – und ich bin mir noch nicht einmal sicher, ob das als Nachteil zu werten ist. Als abschreckendes Beispiel sei hier nur einmal der Kandidat Thomas König (allgemein als Mütze bekannt) erwähnt. Natürlich konnte er fast alle Fragen beantworten, aber der gepeinigte Zuschauer musste mehr über ihn erfahren als seine eigene Mutter. Und was mich zusätzlich wundert: Wer hat den eigentlich ausgesucht und warum? Musste man uns wirklich diesen sprechenden Flokati unterjubeln? Hätte es nicht jemand Interessantes sein können? Wie erträgt Herr Jauch (den ich für sehr intelligent halte) das nur? Oder hat er die Frage „Wer wird Millionär?" für sich schon mit einem lauten „Ich – und bei der Mördergage ist mir eh alles egal" beantwortet? Ich will endlich wieder ein Fernsehprogramm wie früher, in dem es noch richtige Stars gab, die nette Konversation machen konnten und vorbildlich aussahen. Ich will die Typen, die mich schon in der Kneipe nerven, nicht auch noch auf der Mattscheibe ertragen.

GEKNICKT

Hallo RR

In der aktuellen PC Games wird unter einem Screenshot von *Star Trek: Bridge Commander* ein kardassianisches Kriegsschiff mit einem klingonischen verwechselt.

P.S.: Da ich schon des Öfteren eine PC Games mit zerbrochenen CDs im Briefkasten gefunden habe, hätte ich eine Bitte: Schreibt doch „Bitte nicht knicken" oder „Achtung Explosionsgefahr" auf den Umschlag!

MFG, Ritschi

Für diese Verwechslung möchte ich mich im Namen des Kollegen aufrichtig entschuldigen. Nur wer nichts arbeitet, macht keine Fehler. Dein Vorschlag mit der neuen Aufschrift auf unseren Umschlägen klingt auf den ersten Blick sehr einleuchtend, würde aber im richtigen Leben zu erheblichen Verzögerungen unseres Abos führen, da immer wieder die Spezialisten des BKAs diese gefährlichen Sendungen untersuchen würden. Im Test ist momentan die Aufschrift „Vorsicht – lebende Tiere", in der Hoffnung, dass dies den Postboten davon abhalten würde, die PCG mit energischem Knick in den Briefkasten zu quetschen. Selbst dem blondesten Sepp von der Post sollte klar sein, dass ein geknickter Hamster auch mit einem weinenden Kind (von der Sauerei wollen wir gar nicht reden) gleichzusetzen ist. Und bekanntlich haben viele dieser weinenden Kinder große, kräftige Brüder, die zu emotionaler Gefühlssteuerung tendieren!

WETTE

Gude Rossi!!!

Also eure Zeitung ist total o.k., aber manchmal schreibt ihr absoluten Schwachsinn (ich habe Wetten laufen, dass du wegen dieser Bemerkung den Brief nicht abdruckst, geht um zehn Bierkästen), also nämlich in der Ausgabe 11/2000, auf Seite 92, macht ihr euch in dem Bild oben links



so schön über den – wie ihr sagt – Herrn mit dem leicht albernen Outfit lustig, aber man muss sich als *MGS*-Fan eher über euch lustig machen, da es sich bei besagter Person nicht um Liquid Snake handelt, sondern um Grey Fox, einen ehemaligen Kameraden von Solid Snake! Aber sonst macht weiter wie bisher.

Liquid Snake

Na ja – im Grunde dieselbe Antwort wie unter dem Brief „Geknickt", verbunden mit einem „Ups ... tschuldigung". Ich drucke diesen Brief hier eigentlich nur ab, weil ich die Hoffnung hege, dass ihr alles Ehrenmänner seid und die Hälfte der zehn Kästen hier abliefert.

Leser fragen PC Games antwortet

Fragen? Anregungen? Kommentare?

Wir freuen uns, von Ihnen zu hören: Schreiben Sie an

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail:
leserbrief@pcgames.de

Abpfiff

Vor sechs Wochen habe ich das Spiel *Anpfiff* der Firma Silverstyle gekauft. Das Spiel konnte ich nach der Installation nicht mal starten, es kamen immer Fehlermeldungen. Nach diversen Telefonaten, Mails und Besuchen auf der Homepage wurde mir empfohlen, neue Treiber für meine „veraltete" Grafikkarte runterzuladen. Gesagt, getan, aber geändert hat sich nichts – das Spiel ist und bleibt unbenützbar. Wie ich im Forum von Anpfiff erfahren habe, sind noch viel mehr Fehler vorhanden und das Game ist wirklich schluderig auf den Markt gekommen. Ich habe von Seiten Silverstyle keine Antworten mehr auf meine Mails und Forumsberichte erhalten und das seit drei Wochen. So geht es wirklich nicht! Ich fühle mich als Konsument nicht ernst genommen und vor allem betrogen.

Daniel Meierkloten, Zürich/Schweiz

Wir haben im Test in Ausgabe 12/2000 nachdrücklich auf die vielen Bugs und Ungereimtheiten aufmerksam gemacht. Mittlerweile wurde das Spiel nach massiven Kundenbeschwerden aus dem Handel genommen; eine neue Version soll angeblich im Lauf des Dezembers auf den Markt kommen (ein Nachtest folgt in der nächsten Ausgabe). Beim Hersteller überlegt man noch, ob es für die vielen enttäuschten Käufer des offiziellen RTL-Fußballmanagers eine Umtauschaktion geben soll.



■ ROTE KARTE Im RTL-Fußballmanager Anpfiff stecken so viele Fehler, dass der Hersteller das Spiel inzwischen aus dem Handel nehmen musste.

Diablo 2: Der Wanderer

Letzte Woche haben wir bei einem Multimedia-Verlag ein inoffizielles *Diablo 2*-Update „Der Wanderer" gesehen. Frage: Kennt ihr dieses Programm?

Marco di Biase, per E-Mail

Bei diesem Paket handelt es sich, wie so oft, um eine der vielen inoffiziellen Zusatz-CDs, die ohne Wissen und ohne Mitwirkung des Herstellers – in diesem Fall Blizzard – erstellt wurde. In der Vergangenheit verschwanden solche Add-Ons nach einer Klage des jeweiligen Herstellers immer recht schnell aus den Regalen. PC Games rät vom Kauf solcher unautorisierten Pakete ab: Im Fall des „Wanderers" befinden sich nicht etwa neue Schauplätze oder Quests auf der CD, sondern lediglich der offizielle Patch, eine Anleitung zum Auffinden des geheimen Kuhlevels und Tipps & Tricks. Um die CD einigermaßen voll zu kriegen, hat der Hersteller über 300 Komplettlösungen in Textform draufgepackt.

Grand-Prix-3-Update

Ich habe gerade gelesen, dass das Add-On zu *Grand Prix 3* erst im nächsten Jahr rauskommt, mit der 2000 Lizenz. Stimmt das?

Florian Bach, per E-Mail

Ja, das stimmt. Manche Spielehändler bieten das Update angeblich bereits an, doch auf den Markt kommen wird es laut MicroProse erst im ersten Quartal 2001. Offizieller Titel: Grand Prix 3: Season 2000. Enthalten sind alle Fahrer, Strecken, Autos und Teams der diesjährigen Saison, hinzu kommen eine Reihe von spielerischen Verbesserungen.

Baldur's-Gate-Poster

Euer *Baldur's Gate*-Poster in der letzten Ausgabe (12\2000) war echt spitze. Ich lese euer Magazin erst seit einigen Ausgaben und weiß nicht, ob das mit dem Poster immer so ist. Deshalb will ich euch fragen, ob ihr das nicht in jeder Ausgabe machen könnt?

drjjo, per E-Mail

■ WANDSCHMUCK Auf der einen Seite ein tolles Fantasy-Motiv, auf der anderen sechs Übersichtskarten zum Rollenspiel-Kracher Baldur's Gate 2: Das Poster gab's exklusiv in PC Games.

Wir drucken diesen Brief stellvertretend für die vielen Baldur's-Gate-2-Fans ab, bei denen das Mega-Tipps-&-Tricks-Poster seit neuestem die Wand über dem Spiele-PC ziert. Auch in dieser Ausgabe finden Sie wieder ein Poster.

Camper sind Schweine

In der letzten Ausgabe der PC Games vertreten Sie die These, dass Camper Schweine seien, welche jedes online-Deathmatch zerstören würden. Also was ist den der Sinn eines 3D-Shooters? Töte und überlebe! Dazu sind dem Spieler entsprechende Mittel in die Hände gegeben. Dazu gehören auch weitreichende Präzisionswaffen. Warum sollte man die nicht nutzen?

Jemand, der sich ausschließlich auf das Campen verläßt, wird in jedem Spiel scheitern. Hat man aber eine gute Stellung gefunden, die richtige Waffe zur Hand und auf große Entfernung einige Gegner in Sicht, dann sind einige gut gezielte Schüsse sehr erfolgreich.

Es kommt aber auch auf die Mentalität des einzelnen Spielers an. Ich persönlich empfinde es als ausgesprochen unpassend, springend und hüpfend mit Dauerfeuer durch die Gänge zu rennen. Kein Mensch in einer realen Kampfsituation verhält sich so. Daher spiele ich am liebsten den *UT*-Mod *Infiltration.* Wenn man mit nur einem Leben spielt, lernt man sorgfältig

mit seinem Leben umzugehen. Gegen das Scharfschützengewehr in diesem Mod ist das original-Pendant aus *UT* ein Maschinengewehr. Man sollte also mit dem ersten Schuß treffen, anderenfalls ist man tot.

Also: Camper sind keine Schweine, sondern Spieler, die dazu gehören. Wer immer in dieselbe Falle tritt, ist ein Idiot.

Uwe Först, per E-Mail

Stellvertretend für viele 3D-Actionfans drucken wir diesen Brief ab, der sich mit dem Thema Campen und Snipern beschäftigt. Wie unsere Reportage zeigte, sind die meisten Spieler, die aus dem Hinterhalt agieren, keine feigen Anfänger, sondern erfahrene Veteranen mit Sinn fürs Teamplay. Allerdings spielen diese eher Titel wie Counter-Strike oder Team Fortress Classic als Q3A. Problematisch fanden wir dagegen das Verhalten von offensichtlichen Neulingen, die bei Deathmatch-orientierten Ballerspielen ausschließlich in Ecken stehen und in Zweikämpfe eingreifen. Das gehört weder zum guten Ton noch zum Handwerk guter Actionspieler.

Kartenspiele

Was ihr da in Ausgabe 12/2000 auf Seite 164 mit den Grafikkarten angestellt habt, finde ich nicht in Ordnung. Diese Karten kosten sehr viel Geld und ich bin mir sicher, dass die Entwickler dieser Grafikkarten nicht im Sinn hatten, dass ihr damit Kartenhäuser baut. Ich weiß nicht, wie man mit Hardware, die mehrere tausend Mark wert ist, so umgehen kann. Ich finde, ihr tut so, als ob es sich bei einer Grafikkarte um etwas Nebensächliches handelt, denn bei solchen Aktionen kann die Hardware schnell mal durch statische Energie kaputtgehen. Ihr seid kein gutes Vorbild. Ich spare ein ganzes Jahr, um mir eine neue Grafikkarte leisten zu können, und ihr riskiert mal so schnell nebenbei den Tod von sieben Grafikkarten. Ich hoffe, dass keiner eurer Leser dieses Ding nachgebaut hat und sich danach wundert, dass der Rechner nicht mehr funktioniert. Vielleicht sollte mal die Hardware-Redaktion darüber aufgeklärt werden, wozu Hardware gut ist.

Michael Ernst, per E-Mail

Lieber Michael Ernst, hier und heute verraten wir ein bislang streng gehütetes Geheimnis: Auch wenn in unserer Hardware-Abteilung bei Übertaktungs-Experimenten hin und wieder ein Bauteil durchschmort („Sagt mal, was riecht denn hier so komisch ...“), so dürfen wir Ihnen versichern, dass wir für die Abbildung nur ausrangierte Karten eingesetzt haben, bei denen das Risiko eines Totalausfalls billigend in Kauf genommen wurde. Übrigens: Auch beim Foto auf Seite 160 handelt es sich um einen aufwendigen Spezialeffekt: Die Karte wurde zunächst mit einem feuerfesten Asbest-Überzug versehen und erst dann angezündet – sie musste also nicht unnötig leiden.



■ GRAUSAM Bitte nicht zu Hause nachmachen: In unserem Labor werden Grafikkarten nicht nur übertaktet, sondern auch gestapelt und angezündet.

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
Computec Media, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805 / 95 95 06 (0.24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805 / 95 95 13 (0.24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

Service-Tel.: 0911/2872-150 (13.00 - 17.00 Uhr)
Service-Fax: 0911/2872-250

[Vorstand]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

[Redaktion]
Chefredaktion: Petra Maueröder, Florian Stangl (V.i.S.d.P.)
E-Mail: leserbrief@pcgames.de

Redaktion Deutschland: Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Daniel Kreiss, Rüdiger Steidle, Georg Valtin (Volontär), Thomas Weiß (Volontär), Sascha Pilling (Assistenz)
E-Mail: rossi@pcgames.de

Textchef: Michael Ploog

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Redaktion Hardware: Bernd Holtmann

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung), Bernhard Meiler
Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Stefan Weiß, Lars Theune

Bildredaktion: Alber: Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller
Titelgestaltung: Gisela Müller

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

[Anzeigenkontakt]
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 -911/28 72 345
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne -144
Ina Schubert -346
Michael Wamser -245

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140
Anca Stef -345

Anzeigenmarketing, Leserdaten:
Claudia Rudolph -143
Anja Krauß -345

Anzeigengrafik:
Sabine Klier -138
Kirsten Krümmel -138

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

[Verlag]
Computec Media
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Produktionsleitung: Martin Closmann

Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

[Vertrieb]
Gong Verlag GmbH

[Abonnement]
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC Games Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Tel.: 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD öS 900,-
PC Games DVD öS 900,-
PC Games Plus öS 1.435,-

Druck:
heckel GmbH,
ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin	DVD
ISSN	0947-7810	1432-248x	0946-6304	1616-6914
VKZ	812782	841783	883361	850713



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2000
301.927 Exemplare

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase für den Schnappschuss des Monats Dezember?



HAHN IM KORB Spieldesigner Hans Schilcher (Der Industriegigant) posiert mit fast echten Amazonen und einem Pimmon aus Die Völker 2.

Thomas Golchert aus Happurg hat offenbar gespannt den Urnengang in den USA verfolgt. Sein Schnappschuss-Spruch hat der Redaktion jedenfalls am besten gefallen und wird mit einem dicken Spielepaket belohnt. Wenn Ihnen spontan ein lustiger Kommentar für den neuesten Schnappschuss einfällt, dann lassen Sie's uns wissen - per Postkarte, E-Mail, Telefon oder Hotline.

Gewinn-Hotline: 0190-085869 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 18. Dezember 2000. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



QUAL DER WAHL Tom Putzki ist Pressesprecher bei Phenomedia (Gothic, Moorhuhn 1+2).

PC Games 2/2001

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games 2/2001 erscheint am 03. Januar 2001

Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.

Spiele des Jahres

Jetzt sind Sie dran: Wir präsentieren die mit Spannung erwarteten Ergebnisse der großen Feedback-Leserumfrage (Wahlzettel auf der Heft-CD oder online unter www.pcgames.de). Anfang Januar werfen wir einen unterhaltsamen Blick zurück auf die Saison 2000 und küren unter anderem die besten Strategie-, Sport- und Rollenspiele. *Baldur's Gate* oder *Diablo 2, C&C: Alarmstufe Rot 2* oder *Sudden Strike, NHL 2001* oder *FIFA 2001* - welches Spiel macht das Rennen bei unseren Lesern? Gleichzeitig verraten wir Ihnen, was im nächsten Jahr neben *Black & White, Commandos 2* und *Anno 1503* so alles auf Ihre Festplatten zukommt.



Siedler 4 & Patrizier 2

Fans von Aufbaustrategiespielen haben bald die Qual die Wahl: Bei den *Siedlern* liegt der Fokus traditionsgemäß neben dem Aufbau vor allem auf Expansion und Kampf, während sich die zweite *Patrizier*-Generation eher dem margenträchtigen Handel widmet. Entscheidungshilfe bieten die umfangreichen Tests in der nächsten Ausgabe.

Empire Earth

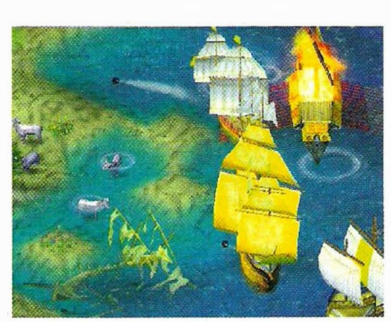
Kennen Sie Rick Goodman? Nein? Dann sollten Sie ihn kennen lernen, denn Mr. Goodman ist - neben Bruce Shelley - der Mann hinter *Age of Empires*. Sein neues Werk heißt *Empire Earth* und ist eine Art „Age of Empires in 3D", allerdings in übersichtlicher Iso-Darstellung. Alle Fakten, alle Bilder, alle Geheimnisse finden Sie in der nächsten PC Games!

Tipps & Tricks

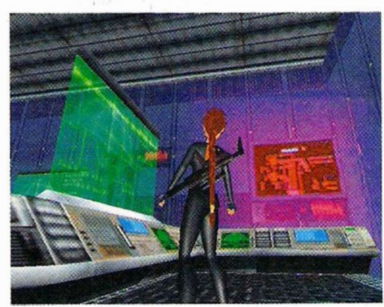
Hat Sie der Körperbau von Lara Croft und Cate Archer dermaßen verwirrt, dass Sie in *Tomb Raider: Die Chronik* oder *No One Lives Forever* kein Land sehen? Kein Problem, denn die ausführlichen Komplettlösungen führen Sie Schritt für Schritt durch alle Schauplätze, Puzzles und Missionen dieser Action-Highlights.



DIE SIEDLER 4 Blue Byte lässt Sie voraussichtlich ab Januar 2001 lossiedeln.



EMPIRE EARTH So toll sahen bislang nur wenige Strategiespiele aus - erst recht in 3D.



TOMB RAIDER 5 So lotsen Sie Lovely Lara sicher durch die Gefahren des 5. Abenteuers.

Unendliche Weiten

Hallo Zielgruppe!

Wir schreiben das Jahr 2000. Ich lade Spiele und baller auf Schiffe, die nie ein Mensch zuvor getroffen hat. Dachte ich. Hier bin ich Trekkie, hier darf ich's sein. Zuhause! Ich kenne jeden Korridor im Schiff, der Warpkern ist mein Bruder, ich bin eins mit dem Phaser. Und dann brauch ich erst mal 20 Minuten, um den Turbolift zu finden. Da kann was nicht stimmen. Verdammt, ich bin nicht auf der Enterprise, sondern auf der Voyager. *Elite Force*. Janeway-Salat im Deltaquadranten statt Kirk-Blutwurst mit einem Schluck Chateau Picard. Und Spock Light ist mein Vorgesetzter: Lt. Tuvok. Ich habe ihn gleich mal erschossen, was dazu führte, dass ich ein Flötenkonzert mit Fähnrich Kim verpasst habe. Mit dem Opfer kann man wohl leben, aber nicht weiterspielen.

Also hab ich notgedrungen die Kollegen mal in Ruhe gelassen und mich in den Borg-Würfel, den Scavenger-Müllhaufen und andere Levels gestürzt. Das macht schon Laune. Und um's gleich klarzustellen: Ja, ich bin Telsia, dem Hazard-Team-Hasen, in guter alter James-Tiberius-Tradition zum Duschen gefolgt. Statistiken zufolge würden das sieben von neun Männern tun. Die Frauen noch gar nicht mitgezählt. Es war eine Enttäuschung, sie hat mich und meinen Joystick eiskalt an der Türe stehen lassen.

Also habe ich mich trotzig zurück in den Kampf gestürzt, mich bis zum Schluss nacheinander und gleichzeitig durchgeballert und durchgemogelt, bis zur Endsequenz. Oha, da war ganz plötzlich Schluss mit lustig, der Vorsoth-Boss ist ein verdammt zäher Haufen Weltraumschleim. Da gibt's nur zwei Möglichkeiten. Gezielt aufs Fensterbrett hüpfen oder GOD-MODE ON. Das ist eine Funktion, die ich mag: Unsterblichkeit! Einfach unverletzbar alles an sich vorbeiziehen lassen. So was wäre im echten Leben eine feine Sache. Ihr Programmierer da draußen, strengt euch doch mal an. Dann könnte ich mal nach New York fahren, rein in die U-Bahn, GOD-MODE ON und dann die Bronx erkunden. Yo, Man! Oder ich könnte doch wieder surfen gehen, ganz ohne Brett mit der Schulter entspannt auf den Riffkanten entlangscratchen à la Tony Hawks.

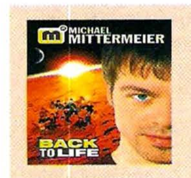
Tja, und jetzt muss ich doch was zugeben: Ich glaube, als Pilot bin ich nicht so ganz geeignet. Die *Klingon Academy* hat mich im ersten Level wegen totaler Inkompetenz durchfallen lassen und zu den Anfängern im PlayStation-Spiel *Star Trek Invasion* geschickt. Da bekommt man von Worf (einem Klingonen!!!) zuerst mal den Auftrag, durch Ringe im All zu fliegen. Heiliger Photonentorpedo, das ist doch, wie wenn einen Freddy Krueger zu einem netten Tässchen Kamillentee einladen würde. Und dann: Konvois begleiten! Also das wäre unter Kirk, Spock, Pille, Scotty und Tchekov nicht vorgekommen.

Klingonen, das heißt Ehre, Kampf, Tod und Blutwein. Neben Frachtern rumschwadronieren ist eher wie alkoholfreies Bier. Oder statt Tuvok vulkanisches Tuborg-Light, aber wer das assimiliert, spielt auch Flötenkonzerte.

In diesem Sinne, mit den Worten des größten lebenden Philosophen:

Live Long and Prosper
Euer Michl

■ WIDERSTAND IST ZWECKLOS Michael Mittermeier hat sich für PC Games durch die einschlägigen Star-Trek-Spiele gekämpft.



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms *Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch* ist er Dauergast in Sendungen wie *7 Tage - 7 Köpfe* oder *Quatsch Comedy Club*. Seine neueste CD *Back to Life* schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier finden Sie unter www.mittermeier.de.